

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン  
毎月ディスクが付録!!

# MSX-FAN

NEW  
スーパー上海ドラゴンズアイ  
2021 SNOOKY!  
舞

不朽の名作が  
収録された  
ディスクがオススメ!

ATTACK  
ロイヤルブラッド  
戦国ソーサリアン  
幻影都市

情報満載  
武将トーナメント団体戦  
チャル1&2の桃色図鑑ほか  
ゲーム十字軍

1999  
FEBRUARY

2月 情報号

980YEN

特別付録

スーパー付録ディスク

- ★パイパニック 麻雀牌を使ったアクション
- 掲載全プログラム(33本) ●多機種対応の音声再生ツール
- MSXViewのDA+PageBOOKで作ったCG
- CG ●クイズBオマケファイルほか ●表紙CG・木村明広氏

今月のファンダム!

BRaille POINTS

M. T. GODSESS

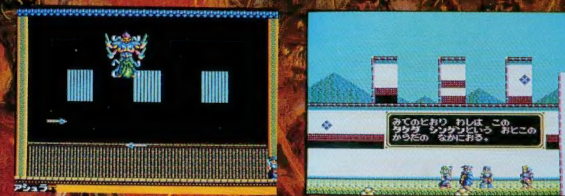
# 出で、来たれよソーサリアン。 戦国の世に巢食う“魔”を討つのだ!!

売、武田信玄の章  
式、織田信長の章  
参、豊臣秀吉の章  
四、真田幸村の章  
五、徳川家康の章

## +ユーティリティディスク

「道具を買いたい」「魔法をかけてもらいたい」  
「名前を変えたい」の3つの機能を収録。

# 戦国ソーサリアン



画面写真は開発中のものです。

「戦国ソーサリアン」をプレイするには、「ソーサリアン」(¥6,800 TAKERUで発売中)が必要です。

全国のTAKERUでのみ発売!!  
好評発売中

価格 ¥4,800(税込)

■開発：ティールハイト

### TAKERU設置店リスト

●札幌 そうご電器YES 5F (011)214-2850/デンコードーDaC夢似店 1F (011)614-2101/パソコンショップハドソン (011)205-1590●函館 デンコードー函館本店 (0138)23-1121●青森 デンコードー青森本店 (0177)23-2356●盛岡 デンコードー盛岡本店 (0196)54-2772●秋田 デンコードー秋田駅前本店 (0198)34-3151●仙台 デンコードー仙台本店 (022)261-8111/デンコードーDaC仙台東口店 (022)291-4744/庄子デンキコンピュータ中央店 (022)224-5581●郡山 うすい百貨店 (0249)32-0001●福島 庄子デンキ粉又駅前店 (0245)21-2011●いわき いわきマイコンショップ (0246)23-0513/デンコードー平店 (0246)21-8565●山形 庄子デンキ山形本店 (0236)42-1222●新潟 PICはんだい店 (025)243-5135/PICこぼり店 (025)233-5791●上越 ヒビトピアコスモス (0255)23-3086●柏崎 バストピアコスモス柏崎店 2F (0257)21-2503●長岡 丸専デパート 1F (0258)33-4970/丸専マイコンショップジャスコ長岡店 (0258)27-6033●宇都宮 K&P宇都宮 (0286)62-0002●足利 パソコンランド21 足利店 (0284)43-1621●前橋 パソコンランド21 前橋店 (0272)21-2721●高崎 パソコンランド21 高崎店 (0273)26-5221●木田 パソコンランド21 木田店 (0276)45-0721●桐生 パソコンランド21 桐生店 (0277)45-2721●伊勢崎 パソコンランド21 伊勢崎店 (0270)21-3121●水戸 川又書店駅前店 2F (0292)31-0102●つくば MIDORIつくば店 (0298)55-3715●取手 ラオックスマルス取手店 (0297)74-1311●大宮 ダイエー大宮店 6F (048)645-4147/ラオックス大宮店 (048)644-3551●川越 サカ電川越本店 (0492)44-5461●春日部 ラオックス春日部東店 (048)761-9171●松戸 イトヨーカード・松戸店 (0473)68-5131●柏 Plw/ひゅう柏店 (0471)63-9702●千葉 ラオックス千葉店 (PERIE 4F) (0472)27-5318●君津 ラオックス君津店 (0439)54-0721●木更津 コンピューターハウスきさらび (0438)23-8466●八千代 ラオックス八千代店 (0474)85-2261●市原 ラオックス市原店 2F (0436)21-5331●秋葉原 マルゼンセムセルCOCOS本店 (03)3255-4911/ミネオ電気店4F (03)3255-4040/サトームセンメディアセンター (03)5256-3267/サトームセンラジオ 1号店 5F (03)3251-1464/サトームセン本店 5F (03)3253-5879/CVA秋葉原 2F (03)3258-3711/コム本店 (03)5256-3111/フマップ6号店ソフト館 (03)3253-4047●新宿 ラオックス新宿店 (03)3350-1241/マイコンショップCSK 1F (03)3342-1901●池袋 ビックカメラ池袋東口本店 4F (03)3988-8666/ビックカメラ池袋東口本店 4F (03)3988-0020/ワールドインアオヤマ池袋店 (03)3987-7771/ソフトピア池袋店 (03)3985-3268●渋谷 J&P渋谷店 1F (03)3496-4141/ビックカメラ渋谷店A館 6F (03)3477-0002●代々木 ファルコムショップ (03)3379-7723●国立 Plw/ひゅう国立店 (0425)72-7180●武蔵野 ラオックス吉祥寺店 2F (0422)21-3471●小金井 サン家電小金井店 (0423)85-3811●国分寺 サンエー パーツセンター (0423)23-2441●立川 マルゼンセムセル立川店 (0425)27-6211/J&P立川店 2F (0425)36-4141●八王子 ムラウチ 2F (0426)42-6211/J&P八王子店(そう 7F) (0426)26-4141●町田 東急ハンズ町田店1F (0427)28-2604/J&P町田店 (0427)23-1313/P.C. and O.A. MEC本店 (0427)23-5189●小田原 P.C. and O.A. MEC小田原店 (0465)24-4898●横浜 ソフトクリエイティブ横浜店 (045)314-4777/横浜VIVRE21 7F (045)314-2121/ダイエー戸塚店 3F (045)881-1261/アイシーコスモランドあざみ野 (045)901-1901/タイマー 3号館アイシーコスモランドかもい (045)935-1010/ビックカメラ横浜店 (045)320-0002●川崎 セキゾ電気店 (044)244-5421●藤沢 WAVE EYE湘南店 (0466)43-1771●平塚 梅屋 (0463)22-4147●厚木 ラオックス厚木店オーティス館 (0462)22-2722●大和 WAVE EYE大和店 (0462)63-9898●相模原 サトームセン相模大野店 (0427)41-7766●相模原 中込電気商会 (0552)24-5431/丹沢電機 (0552)32-5033●長野 ダイエー長野店 7F (0262)27-1311/ラオックス ヒナコンピュータ館 (0262)37-2221●上田 マイコンランド西友上田店 (0268)26-3969●松本 遠井 (0263)32-6350●静岡 のうのみや町店 (0782)21-6136●富山 丸の内カラー駅前店 (0764)41-2500●福井 エジソン (0776)26-2228/だるまや西武 7F マイコンショップ (0776)27-0111●沼津 メルバ沼津店 (0559)22-4858/ちんちん正文書屋店ターニナル店 (052)732-3601/カトー無線電機電気店 4F (052)264-1534/マルゼンセム 第一アメ横 (052)263-1626/EIDENテクノ大須 (052)262-0181/トップカメラ4F (052)262-1141/EIDENテクノ大須 (052)242-8551/マルゼンセム名古屋第2アメ横店 (052)263-8162●小牧 EIDENテクノ小牧 (0568)75-4261●EIDENテクノ海店 (052)895-2271●豊橋 EIDENテクノ豊橋 (0532)52-1231●岡崎 ジャスコ岡崎店 4F (0562)23-4960/EIDENテクノ岡崎店 (0564)53-2722●豊田 ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC (0565)35-1761●岐阜 パソコンショップ大垣店 (058)643-2611●大津 西武百貨店大津 (0775)21-0111●日本橋 KawaiOA 津店 (0592)26-0111●四日市 Kawaiカデンワール四日市 (0593)54-3366●伊勢 河合セムセルLFA 3F (0596)22-1111●松阪 KawaiBox店 (06)63-3217/J&Pコスモランド (06)634-3111●梅田 ニックス駅前第4ビル店 (06)341-2031/エキサイト阪急三番店 (06)374-3311●高槻 J&P高槻店 (0726)85-1212●八尾 西武百貨店八尾店 (0729)97-0111●京都 J&P京都近鉄店 (075)341-5769/タニヤマセムやまの電器店 大塚第一ビル1F (075)595-0200●和歌山 J&P和歌山店 (0734)28-1441●神戸 星電社三宮本店C-SPACE (078)391-8171/タイエーさんのみや電器館/パルティ (078)391-7911/J&Pさんのみや 1 はん屋 (078)231-2111●姫路 J&P姫路店 大塚第一ビル1F (075)595-0200●岡山 J&P岡山店 (0862)32-8881/ダイイチ岡山/パソコンシティ (0829)24-2111●呉 ダイイチ呉/パソコンシティ (0823)25-6511●高松 MOVE CO.LTD. (0878)61-8171●徳島 徳島そう 7F (0866)25-4056●高知 テクニクダグチ (0882)23-0181●松山 ダイイチ松山/パソコンシティ (0899)31-6711●北九州 ベストマイコン小倉/パソコン館 (093)551-6281●福岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131/寿屋エレクトロ博多 (092)281-4411/黒崎パソコンセンター (093)621-3541●久留米 ベストマイコン久留米/パソコン館 (0942)38-0111●長崎 ベスト電器長崎/パソコン館 (0958)28-1188●佐世保 ベスト電器佐世保/パソコン館 (0958)22-8660●熊本 寿屋本荘店 (096)372-5411/ベストマイコン熊本/パソコン館 (096)322-4180/J&P熊本店(ファイナルB1F) (096)359-7800●鹿児島 ベスト電器鹿児島/パソコン館 (0992)23-2081●大分 ベストマイコン大分/パソコン館 (0975)32-9395●宮崎 宮崎寿屋百貨店 7F (0985)27-4111/ベスト電器宮崎/パソコン館 (0985)22-8325●那覇 ベスト電器那覇店 6F (098)862-7588●山形 テンコードー山形本店 (0236)23-1055●酒田 テンコードー酒田店 (0234)24-5885●一関 テンコードー一関店 (0191)25-2440●福島 オリエンタルレコード (0245)21-2101●横浜 Plw/ひゅう横浜店 (045)661-1543●藤沢 フォミュラ (0466)24-3923●岩国 ダイイチ岩国店 (0827)21-2111●徳山 ダイイチ徳山店 (0834)21-1590●三原 ラオックス三原店 (0422)32-3741●浦和 ラオックス浦和店 (048)824-5311●東京 ヤマワテクニカ店 (03)3253-0121●東横 ラオックス浦和店PARCO店 (0424)89-5341●高知 メルバ高知店 (0888)33-6001●弘前 テンコードーDaCひろさき豊田/バイパス店 (0172)34-6230●徳島 ジョイメイト徳島店 (0886)55-4558●多治見 EIDENテクノ多治見店 (0572)23-5131●豊田 コムロード豊田店 (0565)32-3932●川崎 シータショップ溝の口 (044)844-5125●浦和 ラオックス南浦和店 (048)861-3111●津和野 上野電機 津和野店 (0724)37-1021●米子店 ダイイチ米子店 (0859)33-7211●船橋 ラオックス船橋店 (0474)34-3971●中巨摩郡 中込電気商店 (0552)75-8806●千代田 インテック(ショールーム) (03)3292-2811●武生 タウンステイブ (0778)22-9595

## FAN ATTACK

## ④ ロイヤルブラッド

光栄のイメージネーションゲーム第1弾をいきなり攻略!

## ⑫ 幻影都市

攻略第2弾はアイテムの一覧表でどうだ!

## ⑮ 戦国ソーサリアン

シナリオを2本徹底追求しましょ!

## FAN NEWS

⑩⑥ スーパー上海ドラゴンズアイ 新ゲームがくわって上海が復活!

⑩⑧ 2021 SNOOKY! ターボR専用の超美麗3Dアクションパズル

⑩⑩ 舞(まい) ねこまた少女のかわゆ〜いダンジョンRPGなの♡

## PROGRAM

## ③⑤ ファンダム

点字解説ツール、前代未聞RPG、トランペットシミュレータなど13本

## ④④ ファンダムスクラム

## ④⑦ マシン語の気持ち

## ④⑧ スーパービギナーズ講座

## ③⑩ BASICピクニック

シーケンシャルファイルの実例

## ⑥⑧ FM音楽館

ゲームミュージック4本+オリジナル5曲+ミニCD評

## ⑩④ AVフォーラム 今月のお題「それは先生」ほか

## ②② ゲーム十字軍

のぞき穴:ガゼルの塔/通り抜け:ハイドライドII、ロードス島戦記、ソリッドスネーク、ランダーIIIほか(どうか教えて)/歴史の散歩道:武将風雲録(武将トーナメント参加武将決定)/読者対抗マルチプレイ:武将風雲録/桃色図鑑:キヤル&キヤルII

## ⑧⑧ 情報おもちゃ箱 FFB

冬のA1GTイベント報告、光栄の本4冊ほか

## ⑨⑩ GM&amp;V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

## ⑨⑧ ほほ梅麿のCGコンテスト

投稿数急上昇で増ページでおじゃる

## ⑦② ゲーム制作講座

シナリオを3日で書く方法!

## ⑦④ 記憶のラビリンス

微妙なるマイクロコスモス「シムアント」の世界を探る

## ⑨② パソ通天国

パソ通と音楽の微妙な関係

## INFORMATION

⑩① ON SALE 発売中ソフトチェック/ユーザーの主張

## ⑩② COMING SOON

プリンセスメーカー/DPS SG set3ほか、開発中ゲーム情報

⑩③ MSX新作発売予定表 12月9日現在の情報

## ⑦⑥ 今月のいーしょーくー情報

⑩⑦ FAN CLIP 完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

⑦⑨ 投稿応募要項(投稿ありがとう/応募用紙)

③④ 読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## 特別企画

「ソーサリアン」発売記念/

## ⑦① オリジナル・シナリオ・コンテスト

## 特別付録

## スーパー付録ディスク#5

<オールディーズ>『パイパニック』麻雀牌を使ったアクション

<レギュラー>ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSX View/パソ通天国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

## ⑩⑥ スーパー付録ディスクの使い方

## ●スペック表の見方

## Mファンソフト ①

☎03-3431-1627 ②

1月23日発売予定 ③

媒体	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨
対応機種	MSX2/2+					
VRAM	128K					
セーブ機能	ディスク					
価格	6,800円					
ターボRの高速モードに対応						

①販売、あるいは開発ソフトハウス。②購入などについての問い合わせのため、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。③この本を作っている時点での予定発売時期。④媒体と音源/ROMはROM、図はディスク、⑤はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。⑥対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1、MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはターボRと表記されています。⑦RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑧セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。⑨価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。⑩備考欄。

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日のぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627



→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



架空の島国イシュメリアを舞台にしたSLG

FAN ATTACK

# ロイヤルブラッド


## ROYAL BLOOD


光荣

☎045-561-6861

発売中

光荣が放つ独自の「イメージシ  
ョンゲーム」第1弾。暴君・エセル  
レッドを倒し、王冠ロイヤルブラ  
ッドを手に入れるのだ!!

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価 格	9,800円
<small>CD付きは12,200円 ターボRの高速モードに対応</small>	

媒体	 × 2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	7,800円
<small>CD付きは10,200円 ターボRの高速モードに対応</small>	

## 王冠をめぐる貴族たちの戦いが始まった

はるか遠い昔、島国イシュメ  
リアは、自然に恵まれ、平和で  
豊かな楽園だった。しかし、あ  
るとき、邪悪な魔法使いが現れ  
て、ドラゴンを召喚し、イシュ  
メリア全土をそのドラゴンの炎  
で焼き尽くそうとした。イシュ  
メリアの神は、水龍パスハを送  
り込み、6人の魔術師たちと力  
を合わせ、ついに魔法使いを倒  
したのだった。そしてドラゴン  
を真紅の宝石に封じ込め、6人  
の魔術師たちもまた、その封印  
が解かれぬように、6つの宝石  
に姿を変えて、王冠にはめ込ま  
れた。その王冠を、いつしか人々



父の悪政でアヴェールは心を痛めていた  
は「ロイヤルブラッド」と呼ぶよ  
うになった。

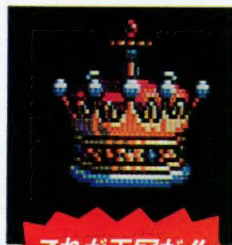
月日は流れ、偉大な力を発揮  
するその王冠を使って歴代の王  
たちは、イシュメリアを正しく  
統治してきたのだが、現国王エ  
セルレッドはその力を暴政に使  
ってしまったのだった。そんな  
父の姿をみて、王女アヴェール  
は心を痛めていた。

そんな王女の前にある夜、水  
龍パスハが現れ、王冠にはめ込

まれている6つの宝石をはずし、  
夜空に放てと告げられた。王女  
は告げられた通りに王冠から宝  
石をはずして、窓から夜空に放  
つのだった。真紅の宝石だけが  
残ったとき、父のエセルレッド  
王に見つかり、激怒した王はア  
ヴェールを、城の高い塔の頂上  
に幽閉してしまった。

放たれた6つの宝石は、魔術  
師の姿にかえり、イシュメリア

各地にいる反抗貴族たちのもと  
へと飛び去っていった。宝石魔  
術師と王冠をひとつにまとめ、  
この島を制覇する者こそが新し  
い王となり、囚われになった王  
女を救えるのだ。6人の貴族た  
ちは、打倒エセルレッドと王冠  
ロイヤルブラッドの奪取を目指  
して立ち上がったのだった。イ  
シュメリアの聖戦史は、こうし  
てはじまった。



これが王冠だ!!

国王エセルレッドは、この王冠の  
力で悪政をはたらいているのだ



架空の島国「イシュメリア」

ゲームの舞台となる全30か国のイシュメリア王国だ

# プレイヤーが選べる、 当主と相談役の人たち

のべ16人の反抗貴族たちの1人となって、この物語に参加することになる。どのシナリオからでもはじめられ、それぞれに4人の当主が用意されている。誰を選ぶかによって難易度が変わるぞ。

## シナリオ1

## エランとレッドワルト



王冠ロイヤルブラッドをめぐる6人の貴族たちが争いをはじめた。エランとレッドワルトは、ともに国王や他の反抗貴族たちと戦っている。しかし、まだこの時点では、国土のほとんどを国王エセルレッドに支配されている。反抗貴族たちの勢力はわずかでしかない。選べる4人の貴族のなかではエランが1番多く領地を持っている。

## ブランシェ家

## ライル家

## コーラル家

## クリサリス家



## シナリオ2

## フェリアス家の危機



シナリオ1から5年の月日が流れている。その間、エランとレッドワルトの抗争により北方の領地が変化した。フェリアス家はコーラル家を倒すが、ランカシア家に押されて南方の半島のすみに追いやられてしまった。国王から離反したティリアンは、島の中部に新たにステレート家を興し、争いが激化しはじめてきたシナリオだ。

## ブランシェ家

## ライル家

## フェリアス家

## モーブル家



## シナリオ3

## ティリアンの戦い



シナリオ1から10年の月日が流れている。この時代になると、反抗貴族たちと国王の勢力は均衡して、乱戦模様になっている。ステレート家はモーブル家を倒すが、エランとレッドワルトに東部の領地を追われてしまう。エランとレッドワルトは順調に領地を増やしている。仕えてきた家が滅びジョスリンが独立してトルディン家を興した。

## ブランシェ家

## ライル家

## ステレート家

## トルディン家



## シナリオ4

## ロイヤルブラッド



シナリオ1から15年の月日が流れている。野心家のペンドラゴンは兄のエランを裏切り、国王の配下になって、反抗貴族たちに牙をむく。いまやエランとレッドワルトの所有する領地の数は、国王を上まわるほどに成長した。両家が雌雄を決するのも、そしてその勝者と国王とが対決するのも時間の問題である。新たに2つの貴族が加わった。

## ブランシェ家

## ライル家

## テュードリア家

## ディアス家



## 相 談 役

シナリオと当主を選び終わると、次にその当主に仕える相談役を選ぶ。それぞれに特徴ある4人のなかから1人をゲーム中に呼び出せるようになる。誰を選んでも、たいした差はないが、メッセージに個性が出ていておもしろいぞ。楽しさ中心なら道化師がおススメだ。メイン画面で2か8を押せば現れてくれる。



11国を取りたいのなら  
今がチャンスじゃな  
シドー 一気に攻めとらん



戦じゃ 戦じゃ!!  
6国の守りは手重なり  
リアン 今が攻め時でござる!

いかにも相談のつてくれそうな老学者のシドー。頭も良さそうだし、名前のようにいい指導をおねがいしたいもんだね。

こいつは老武者のリアン。多くの戦闘経験からアドバイスしてくれる。頼もしい感じがする。かなり強気な発言をしてくる。



1国の兵士数を見て!  
世の国に攻められたら  
フィラ ひとたまりもないわ



1国の林檎は  
今が食べごろ  
アングス 落とさる

こころやさしい若い娘のフィラ。こんなカワイイ子のいうことならなんでも聞いてちゃいますよ。いってることはまともだよ。

信用してはいけないような気がする道化師のアングス。抽象的なことをいってくるが、まちがったことはいいないよ。

# 基本コマンドとゲームの流れ、 各種のデータについて

それぞれのコマンドとデータの関連も少ないので、すぐにゲーム内容をつかめ、熱中できるだろう。下の表に書いてあることを、よく頭にたたきこんでからゲームをはじめるといいぞ。

## 軍事

### ●戦争

他国へ攻め込むときに使うのがこのコマンドだ。攻め込むときは隣接している他国を入力する。自国との隣接国を少なくする戦略を心がけよう。

### ●雇用

兵士を雇い入れるためのコマンド。雇い入れられた兵士は、第1～第4部隊に配属され、3・6・9・12月には作物を支給する必要がある。

### ●移動

兵士、金、作物を隣接する自国か空白国へ移動させるためのコマンドだ。敵国と隣接していない国の兵士は、すかさず前線に送り込んでしまおう。

### ●特別

第5部隊に配属できる、モンスター、特殊傭兵部隊、宝石魔術師のうち、モンスターおよび特殊傭兵部隊の契約・契約解除を行うコマンド。

## 民政

### ●開発

領地の開発を行うコマンドで、開墾と防災の2種類がある。開墾は土地価値を、防災は防災度を上げるもので、当主・領主の政治力に影響する。

### ●<sup>はじ</sup>施し

領民に作物を施し、統治度を上げるコマンド。統治度が高いと、9月の金・作物の収入が増える。新しく手に入れた領地の統治度は低いことが多い。

### ●輸送

金・作物を自国の領地ならば、どこへでも届けられるコマンド。軍事コマンドの移動とは異なり、隣接した国どうしでなくてもいい。

### ●取引

作物の売買を行うコマンド。これには物価がともない、高い・普通・安い3段階に分かれている。高いときに売り、安いときに買うのが基本だ。

## 対外

### ●同盟

他国と不戦同盟を締結、または同盟を破棄するコマンド。当主のみが実行できる。またこのゲームでは、同盟国には攻め込むことはできない。

### ●交渉

人物に対するものと国に対するものと2種類ある。他国の家臣または領主を自分の配下にしたり、他国に対して降伏を要求したりする。

### ●計略

他国の領地を荒らして、国力を下げさせるコマンド。うまく成功すると、その領地の兵士数、統治度、土地価値、防災度のいずれかが下がる。

### ●調達

隣接する他国の領地から金・作物を奪うコマンド。ただし、これを実行すると、当主の名声が下がってしまう。あまり行わないほうがいいだろう。

## 特殊

### ●情報

他国と自国の領地の状態や人物、アイテム、第5部隊のデータを見るときに使うコマンド。ただし、他国の第5部隊に関する情報は見られない。

### ●交替

領主の交替、任命を行うコマンド。政治力が高ければ生産国向き、軍事力が高ければ隣接国向きだ。人物のデータをよくみてから、配置しよう。

### ●委任

自国の領地をコンピュータに委任させ、統治をまかせるコマンド。直轄地は、当主のデータの半分の能力で統治される。当主以外でも実行できる。

### ●探索

他国の領地の第5部隊に関する情報を手に入れるためのコマンド。実行には金5が必要で、当主が行うと、まれにアイテムが手に入ることがある。

## ゲームの流れ

### 国を豊かにする

まず、ゲームの基本として自国の領地を豊かにするのだ。民政コマンドを繰り返し行おう。

### 名声を上げて部隊を増強する

強力な第5部隊を雇ったのはいいが、使いこなすには高い名声が必要なのである。

### 戦争をして領土を拡大する

国が豊かになったら軍備を整えて、他国に戦争を仕掛ける。軍備の手薄な国から攻めよう。

### 王冠と6つの宝石を集める

新しい国王となるためには、王冠と6つの宝石をひとつにまとめなければならないのだ。

### 全国制覇へ!!

6つの宝石と王冠ロイヤルブラッドを手に入れ、30カ国すべてを自国領に治め、囚われの王女アヴェールを救い出すのだ!!



## 領地のデータ



お金  
最大999

持っている金額。とにかく、いろいろな場面で必要になるのから、無駄使いはしないようにしましょう。



作物  
最大999

持っている作物の量。これが少ないと攻め込まれたときに、不利になるから、常に気をつけておこう。



兵士数  
最大999

兵士の数。当然、戦争のときは多いほうがいいのだが、その分の作物を払えないと減ってしまうぞ。



統治度  
最大100

領民の支持を表す統治度。領民に作物を施すと上昇する。これが高いと、9月の収入が増加する。



土地価値  
最大100

その領地の肥沃度を表す土地価値。民政コマンドの開発で上昇する。これが高いと9月の収入が増加する。



防災度  
最大100

天災イベントが発生したとき、その被害をおさえる度合いを表す防災度。民政コマンドの開発で上昇する。

## 人物のデータ

### ●政治力

これが高いと民政コマンドの「開発」の効果が上がり、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達が成功しやすくなる。

### ●軍事力

これが高いと戦争時に有利になるので、戦争をする領主に向いている。また、対外コマンドの同盟・交渉・計略・調達がしやすくなる。

### ●魅力

これが高いと民政コマンドの「施し」をしたとき、有利になる。また、対外コマンドの同盟・交渉が成功しやすくなる。

### ●名声 ※当主のみ

領土を増やすか、ラッキーモンスターによって上がり、対外コマンドで調達をするか、戦争で自国の第5部隊が全滅すると下がる。

### ●血縁

当主と血縁関係にあるとマークが表示される。当主が死亡したときに、血縁の人物を後継者を選ぶことができる。

### ●アイテム ※当主のみ

その当主が所有している宝石や王冠。これらを持っている当主を配下にしたたり、持っている国を滅亡させると手に入る。

# 攻略!!「ロイヤルブラッド」

## 自分の領地を十分に知っておこう!!

敵を知り己を知れば百戦危うからず、という言葉があるように、自分の領地の状態はどのようになっているかを、しっかり把握しておこう。「情報」コマンドを使えば一目瞭然。自分で判断するのはもちろんだが、せっかく相談役というのがあるんだから、これを使わない手はない。すぐに呼び出せるので頻繁に聞いてみるといいよ。始まってす

ぐのころは、当然ながら国力は弱い。まずは「民政」コマンドを使って国を強くすることからはじめよう。それから、自分の家臣のなかには、どんな人物がいるのかを知っておく必要がある。その国に適した領主かどうかを、きちんと調べておこう。統治度が低いところに魅力の高い人物、土地価値、防災度が低いところに政治力の高い人物、戦争をし

かけるところに軍事力の高い人物を領主にしておくのがいいだろう。人事にも気をくばるのが良い君主の条件だ。

さて、このゲームは開始早々から戦争がバシバシ起こるんだ。そうなる、おちおち自分の領地だけを見ているわけにはいかないよね。「情報」コマンドは、敵の領地を何度見ても、1回のコマンドとして数えられないから、自分の領地の周りの国を全部見てしまうのが得策。



④フィラからのありがたいアドバイスを無視してはいけません。うんうん、わかりました

強国がそばにあって今にも攻め込んできそうなら、とりあえず兵力増強をして、攻め込まれないようにしておいたほうが安心だ。



③これがメイン画面だ。月日は始まったところからの経過を表している。領地のデータはまだ低く、民政コマンドを使って豊かにしていく必要があるぞ

名前	政	軍	魅	国
エラ	82	87	76	5
アル	76	89	86	3
ガル	76	57	77	4
ベンド	74	89	31	5
アンセルム	76	52	75	5

④自分の家臣にはどんな人物がいるのかをこの一覧表でチェックだ

国	金	作物	統治	価値	兵士
3	131	123	52	34	120
4	141	128	42	37	112
5	216	189	56	38	156

⑤自国の領地の状態を常にチェックしておこう。特に委任したあとの国をね

## 民政コマンドを使って国を豊かにする

戦争をしなれば、領地は広がらないが、無理して戦争をしてもいいことはない。まあ、いずれは戦争をしなくてはならぬけど。それよりも領地を豊かにすることからはじめよう。まず重要なのは、金と作物。これらは毎年9月になると徴収されてくる。このとき増える量に関係してくるのが土地価値、統治度、領主の魅力といったものだ。この数値が高ければ高いほど、収穫量も多くなるってこと。数値を高めるには、土地価値は民政コマンドの「開発」で、統治度は民政コマンドの「施し」で上げることができる。ただし、領主の魅力だけは、コマンドでは

上げられない。これらと同じくらい大切なのが防災度だ。せっかく豊かになった国を天災イベントなんかでだいなしにされては、悲しいではないか。防災度は、この被害を緩和してくれる度合いを表しているものだから、おそろかにしてはいけな。ある程度、領地が豊かになったら、この数値



⑥ほらほら、フィラもこのように申し立てるでは、あへりませんか



⑦最初は上のように弱っちい国でも、コツコツと民政コマンドで豊かにしてあげれば、ほへら、もう立派な生産国になった

を上げるようにしよう。

また、いくら自分の領地を豊かにしていこうとしても、ほかの領主たちから攻め込まれてしまつては、もともこもない。そうなる前に対外コマンドの「同盟」で不戦同盟を結んでおくといい。国を豊かにするために民

政コマンドを行っている、どこからともなくラッキーモンスターが現れることがある。逆に軍事コマンドばかり行っていると、イーグルモンスターが現れる。こいつらのことは次のページに詳しく紹介しているのでそちらを見てほしい。

# いろいろなイベントがやってくるぞ!!

ゲームを進めていくと、そのうちいろいろなイベントが起こり、ゲームを盛り上げてくれる。民政コマンドの「開発」や、「施し」を行って国を豊かにしていると、その国にどこからとも

なくラッキーモンスターが現れる。その名の通り、現れた国の領地のデータと人物のデータを上げてくれる恵みのイベントなのだ。人物のデータを直接上げるには、この他にはアイテムが

あるだけだ。

それとは逆に「戦争」や、「雇用」ばかり行っていると、今度は、イーグルモンスターが現れてしまう。領地のデータを下げたり、なかには、家臣が死んで

しまうものまである。軍事コマンドを連続して行わないようにしていれば平気だ。

天災は季節ごとに、どこかに起きて、領地のデータを下げたしまういやなイベントだ。

## うれしい、うれしい ラッキーモンスターたち

民政コマンドの「開発」や「施し」を行っていると現れてくれるモンスターたち。その名のとおりの、いいことばかりを起こしてくれるぞ。よい行いをしていると、むくわれるということだね。

### エルフ



美しい音楽を奏でる妖精の吟遊詩人。領民たちに領土を譲る歌を聞かせて、統治度を上げてくれる。

### レプラホーン



青い三角帽子をかぶり、変な老人の姿をしている妖精。捕まえると、金がたくさん入った壺が手に入る。

### グウレイグ



とても美しいといわれる湖水にすむ青白い顔の金髪の乙女。領土の夢の中現れると、魅力と名声が上がる。

### レッドキャップ



赤い帽子をかぶった小人。こいつが通ったあとの土地は、肥沃な土地になり、土地価値が上がる。

### フェイ



誇りある騎士たちを育て、試し、守り、その死を見守る。若く美しい女の妖精。領地の兵士が増える。

### パスハ



パラメータは上がらないが、民政をしていっていると現れる。一度だけ戦闘に参加してくれる強力な助手だ。

## 天災を防げ!!

3・6・9・12月に起きるイベント。地域によって起こる天災が異なる。被害を最小限に抑えるために防災度を上げよう。後悔してからでは遅いぞ。



兵士数・統治度・土地価値が下がる。



6月には台風が起きる。すべての領地データが下がる。



1〜5国で12月に大雪が降ることがある。統治度・土地価値・防災度が下がる。



3月に火山の爆発で地震が起こる。兵士数・統治度・土地価値・防災度が下がる。



9月には大火事が起こることがある。すべての領地データが下がってしまう。

## いや〜なイーグルモンスターたち

軍事コマンドばかり行っている領地に現れる。軍事コマンドは、連続して行わないようにしましょう。

### ブラックアニス



こいつは統治度を下げてしまふ魔女。

### シュリーカー



金切り声で兵士を死にたらしめる怪物。

### オヒシュキ



作物を減少させてしまふ馬の姿をした水の精。

### ピクシー



いたずらが大好きで土地価値を下げてしまふ妖精。

### ホブゴブリン



領土の前に現れて金を奪っていくいやなやつ。

### バンシー

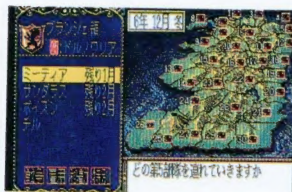


家畜だけが人死ぬ。領土を死なないのだ。

# 戦争をして領土を広げるのであります

領地が豊かになって、兵士数も整ったら、いよいよおまちかねの戦争をしかけよう。でも、ここでちょっとまった。あわてずに、まずは特殊コマンドの「情報」を使って敵国の状況を知っておこう。こうして調べておけば、どのくらいの兵士で攻め込めばよいかかわかるってもの。そうすれば、無駄な金や作物を使わずにすむわけだ。

攻め込める国は、隣接した、



●最初のうちは特に、攻め込むときは第5部隊を必ず連れていこう。



●あて、やるとするかの、画面はいたってシンプル

不戦同盟を結んでいない領地だけとなっている。戦闘は5種類の部隊を操作して行う。兵士は第1～第4部隊までに均等に分かれる。第5部隊は、契約をしている特別な者たちが入る。

戦場では、1日に4回(朝、

昼、夕、夜)ターンが回ってくる。攻撃方法には、直接攻撃と間接攻撃がある。直接攻撃の場合には、反撃を受けてしまう。戦闘は迫力のアニメで表示される。また、オートバトルにしてしまうこともできるんだ。

## 戦闘参加部隊

**第1部隊**  
(重装騎兵)  
第5部隊以外では最大の攻撃力を持っている。

**第2、4部隊**  
(重装歩兵)  
攻撃力は重装騎兵より劣るが、柵を作ることができる。

**第3部隊**  
(長弓兵)  
長弓を使った間接攻撃を行うことができる。

**第5部隊**  
(契約部隊)  
・モンスター  
・特殊傭兵部隊  
・宝石魔術師

## たのもしい6人の宝石魔術師たち

王冠からはずされた6つの宝石には、魔術師が封印されている。それを持つものに偉大な力を貸してくれる。

名前 所属	ミーティア	名前 所属	フレーム
ミール家	体 力 160 攻撃範囲 間 接	フレーム家	体 力 140 攻撃範囲 直 接
ミーティア	「...星が動きを変えたな。『大いなる星の血』にこそ運命の星が輝くと我は見えた。ライル家のレッドフルト侯にわが天文の知恵を授けよう。」	フレーム	宝石の中も飽きてきた所だ。火の国ドルノリアの作威公ランフランクと手を組みあの王冠ドラゴンに今度こそ炎の引導を渡してくれるわ!!
名前 所属	サンダラス	名前 所属	マシェーティ
ブランド家	体 力 150 攻撃範囲 間 接	フェリアス家	体 力 130 攻撃範囲 直 接
サンダラス	ブランド家のエラン殿には舌巻の宿命が見える...されどもその瞳は希望の光を失っておらぬ。彼こそわが雷もて新王となすべきお方じゃ	マシェーティ	エセルレッドの南進をはばむイリアス=フェリアス...なかなかの切れ者と見たわ。この私が真空中で力を貸せば世界は彼の前にひれ伏すはず
名前 所属	ポイズン	名前 所属	チル
モープル家	体 力 110 攻撃範囲 間 接	クリサリス家	体 力 120 攻撃範囲 直 接
ポイズン	乱れた国を治めるには善なる心など無力に等しいですな。シアンデル様操るモンスターと私の魔術、2つの毒で乱世の毒を制してみせましょう。	チル	辺境の国アイランドにも勇者がいるようね。クリサリス伯カッシュは武骨に見えるけどその心は純粋そのもの。私の氷の刃は彼に託しましょう。

## 第5部隊として契約できる 戦闘のスペシャリストたち!!

宝石魔術師たち以外にも、第5部隊として戦闘に参加してもらえる  
精鋭たちだ。契約の際に金を払って雇う。以後は3・6・9・12月  
に払っていく。名声が低いと突然、暴れ出すことがあるぞ。

### モンスター

イシュメリア各地には、さまざまなモンスターが生息しており、契約によってこれらを第5部隊とし  
て雇い入れることができる。右のマス目は攻撃範囲を表している。

<b>スケルトン</b>  丘 ??? 契約金 20  <p>骸骨が何者かによって命を吹き込まれ、動きだした白骨の亡霊集団。契約金が安いだけあってモンスターのなかでは弱い部類。 集团・直接攻撃</p>	<b>ガーゴイル</b>  丘 ??? 契約金 40  <p>魔力によって命を吹き込まれた、翼を持つ悪魔の石像。柵や川を飛び越えて、その鋭い爪や牙を使い空から襲いかかる。 集团・直接攻撃</p>	<b>オーガ</b>  体力 ??? 契約金 50  <p>凶暴で野蛮な人喰い鬼の一種。体が大きく力が強いが、多少頭が悪いようだ。こん棒を振り回して狂ったように戦う。 単独・直接攻撃</p>
<b>オーク</b>  丘 ??? 契約金 20  <p>日光の下での活動が苦手な夜行性の豚顔の戦士。巨大な斧で攻撃を仕掛けてくる。攻撃力・守備力ともにスケルトンと同等。 集团・直接攻撃</p>	<b>バグベア</b>  体力 ??? 契約金 30  <p>全身が毛むくじらの姿をしている妖精。攻撃力はたいしたことはないが、そのぶん防御力のほうが優れているのだ。 単独・直接攻撃</p>	<b>サラマンダー</b>  体力 ??? 契約金 60  <p>火の精霊。火山や溶岩など炎の中に住みついている。小さなトカゲの形をしていて、口から炎を吐いて攻撃してくる。 集团・直接攻撃</p>
<b>オログハイ</b>  丘 ??? 契約金 30  <p>凶暴で顔や手足が長く、日光の下でも平気で行動できる耐久力を持っている。その鋭い爪を武器にして敵を攻撃する。 集团・直接攻撃</p>	<b>ファハン</b>  体力 ??? 契約金 40  <p>頭の中央からひと房の髪の毛を伸ばした1つ目の巨人。胸に生える1本の腕から投げられる岩石で広い攻撃範囲を可能にしている。 単独・間接攻撃</p>	<b>ワイバーン</b>  体力 ??? 契約金 60  <p>前足が翼になった細身のドラゴン。柵や川を飛び越えることができ、その翼で風を起こし敵を吹き飛ばす。高い名声が必要だ。 単独・直接攻撃</p>

### 特殊傭兵部隊

特殊ですぐれた戦闘技術を持った傭兵部隊も第5部隊として雇い入れることができる。雇うためには、  
モンスターよりもさらに高い名声が必要となる。

<b>パイクス</b>  丘 ??? 契約金 40  <p>柄の長い長槍「パイク」を使って攻撃してくる傭兵隊。パイクの柄はとても長いが、歩兵が相手だろうと大きな効果を発揮する。 直接攻撃</p>	<b>ハイランダーズ</b>  丘 ??? 契約金 60  <p>イシュメリア随一といわれている、そのすさまじいまでの剣技で敵を切り刻む。直接攻撃における最強の傭兵隊。雇うには高い名声が必要。 直接攻撃</p>	<b>シューター</b>  丘 ??? 契約金 35  <p>火縄銃を使って攻撃してくる傭兵隊。ビルムスより、はるかに大きな威力を持つとはいえるが、ガンナーほどの威力はない。 間接攻撃</p>
<b>ランツクネヒツ</b>  丘 ??? 契約金 50  <p>美しい派手な装束を身にまとい、「カツバルゲル」と呼ばれる剣を装備していて、命知らずな攻撃を仕掛けてくる。 直接攻撃</p>	<b>ビルムス</b>  丘 ??? 契約金 20  <p>「ビルム」と呼ばれる投げ槍で、敵に先制攻撃を与える。ビルムは普通の投げ槍よりも射撃は短い威力は大きい。 間接攻撃</p>	<b>ガンナー</b>  丘 ??? 契約金 40  <p>火縄銃よりもはるかに威力のまさる大砲で敵を撃破する。その攻撃力はイシュメリアでも随一だろう。この大砲隊の前には手も足も出ないのだ。 間接攻撃</p>



**FAN ATTACK**

今月は樹羅区を攻略だ!!

# ILLUSION CITY 幻影都市 イリュージョンシティ

ますます激しくなりそうな魔物の、反魔天教集団と魔天教組織の戦い。魔天教の野望を打ちくたせ、誘拐されてしまったシャオメイを救いだすのだっ!

マイクロキャビン  
☎0593-51-6482  
発売中

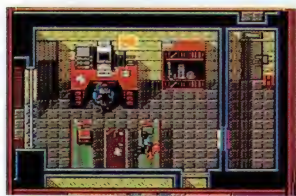
媒体	CD-ROM × 8
対応機種	MSX R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円

ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI対応機器およびマウスに対応

## まずは前回までの復習だ

さあ樹羅区を攻略! といきたいところだけど、まずは前回攻略分までのおさらいだ。

魔天教組織に誘拐されてしまったシャオメイを救おうとする主人公の天人(ティエンレン)と、その仲間たち。天人はダウタウンに暮らし、魔物退治を商売としている男だ。俗にダイバーと呼ばれている。

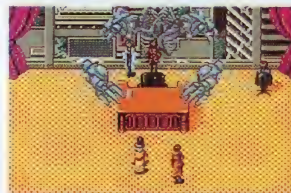


ここが天人のアパートの部屋だ



天人と美紅って本当は仲がいいのかな?

天人たちは、シャオメイをさがしていくうちに、魔天教組織の中でも高い能力と権力を持つ8人のメンバーで構成される魔天八部衆の1人、南天リーに誘拐されたことをつきとめるんだけど、コイツがなかなかのツワモノで、天人たちは南天リーにほんろうされっぱなし。行動をともにしていた美紅(メイファン)まで誘拐されてしまうありさま。急拠、美紅を救いだすことになった天人の前に現れた西天フェイ。コイツも魔天八部衆



この辺りから、西天フェイだった

の1人だ。なんとか西天フェイをたおし、美紅を救いだしたときには南天リーは、手がかりひとつ残さず消えていった。

というわけで、ふりだしにもどってしまった天人たちの前途は多難なのであった。

### 助けてくれる仲間たち

ときどき、天人がこまっていると、タイミングよく登場して助けてくれる仲間がいるぞ。もうだめっ! っとときに登場するもんだから、最高にうれしい。



### 西天フェイの攻略最短ルート

右は、前回までに攻略した西天フェイまでの最短ルート。途中でよりみちをしないで遊んだ場合だけだね。でも、あまりお勧めしたくない。できるだけよりみちをして、いろんな人の話を聞いたほうが絶対に楽しいぞ。

天人のアパート

→ 老師の家

→ 桃源酒家

→ クーロン地区

→ DANGER ZONE

→ SIVA本社ビル

西天フェイを倒す!!

## あらたな仲間が待っていた！

西天フェイから美紅を助けだしたところまではよかったんだけど、かんじんの南天リーに逃げられてしまった。シャオメイを誘拐していった南天リーに、シャオメイを誘拐した理由と、居場所を聞きだそうとしていたのに……。残念 //

とにかく、次の行動を起こさなくちゃはじまらない。みんな、西天フェイとの戦いで傷ついて

いることもあるし、とりあえず老師の家にもどり作戦会議でもしようじゃないですか。

と、老師の家にもどってみると、意外な訪問者がいた。彼の名はカッシュだ。どうやら老師の古い友達らしい。もともとは、どこかの某大国の兵士だったという話だ。

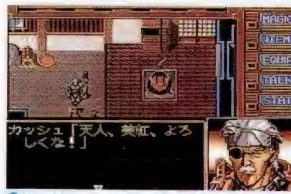
カッシュは、天人と美紅がまだ赤ん坊のころに会ったことが



④カッシュさん、タオ・ホーって誰ですか？

ある。なんてことをいっているけど、もちろん天人と美紅はそんなことは覚えちゃいない。

そして、カッシュが老師の家を訪ねてきた理由を聞いてみると、なんでも、タオ・ホーとなる人物から、天下たちの支援をするようにいわれてきたというのだ。そして、この戦いに参加することで、カッシュ自身の目的も達成できるらしい。



⑤はいはい、こちらこそよろしく！

そのうえ、カッシュったらずうずうしいことに、報酬はあと払いでいいよ、とか、勝手に決めちゃってる。誰も頼んでなんかいないのに……。でも強そうだし、まあいいか。心強い仲間がふえたわけだね。

しかし、タオ・ホーって誰なんだろう？ 敵じゃないと思うけど、なんだかとても気になる……。

### 人間兵器 カッシュ

数々の修羅場をくぐり抜けてきたためか、その肉体の多くは人工パーツになっている。老師とは、そのころに知りあった。心を持った戦闘マシンだ。



⑥「天人、美紅、よろしくな」

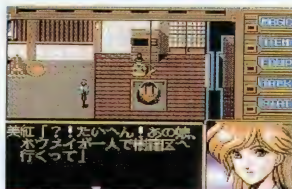


⑦みんなの留守中に、訪ねてきた精気がいのある男。彼がいれば、これからは案外できる？

## ハウメイがいなくなっているぞ…!?

カッシュの訪問があったせいなのか、それになかなか気がつかなかった。

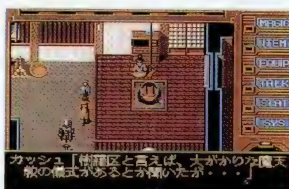
戦闘に参加することができないからといって、シャオメイの妹のハウメイを武術の修行をしているようにと、老師の家に置いていったはずなのに、そのハウメイがいなくなっていたのだ。ハウメイは書きおきを残して、そこには「樹羅区へいきます」と書いてあった。カッシ



⑧「人で行ってもどうにもならないのに」

ュによれば、近いうちに樹羅区で魔天教の大きな儀式があるという話なのだ。

ハウメイは、そこに姉のシャオメイがいるのではないかと思



⑨その儀式にはシャオメイが……

い、老師の家を飛びだして行ってしまったのだろう。女の子1人で行くなんて無謀だっ！

老師は、ハウメイには武術の素質があるから、そうかんたんにはやられたりしないだろう。なんてことをいっているけど、女の子が1人でいって安全な場所のはずがない。

このままだと、シャオメイどころか、ハウメイの身にも何かが起こりそうだ。なんとかしないと //

天人、美紅、カッシュの3人は、ハウメイのあとを追ひ、急いで樹羅区へと向かった。

### ここからはこの3人だ

アイザックも南天リーに破壊されてしまい、今まで2人のパーティで戦っていた。これがけっこう負担だったんだけど、カッ

シュが加わることでまた3人になる。しかも、カッシュの戦闘能力はすば抜けて高く、ここからはかなり楽になるぞ。



### そのころ シャオメイは……

魔天教の儀式も終わり、今はめだった活動はしていない。シャオメイは魔天教組織の一員となったのか、2人の侍女を従えて幻影城の主のように振る舞っている。シャオメイは魔天教の理想郷実現のために、力を貸すつもりなのだろうか？ そんなとき、実験体ノイに出会うのだが……。



## アイレンさん 新しい情報はないですか？

いなくなったホウメイをさがすためにも、樹羅区の情報が必要だね。それに、樹羅区に行くにはめんどくさいインナー登録をしなくちゃならないんだけど、やり方がわからない。こんなときはアイレンに聞くのがイチバン！

天人たちは、さっそくアイレンのもとへと向かい、事のすべてを話そうとすると、アイレンの方から樹羅区のことを話した。



①いつもにぎやかな桃葉温泉の店内。これだけ人気のある店だと、賑わいも多いただろうなあ

じめた。なんでかな？ と思ったら、ホウメイに樹羅区に行けばシャオメイに会えるかもしれないって教えちゃったんだって。アイレンも悪いと思っているはずだけど、そりゃないよ。

話のほうはどれも興味深いものばかりで、かなり役に立ちそうだった。

どんな内容かという、樹羅区っていうのは表向きは自然保護区ってことになっているんだ

けど、その奥には魔天教組織が行っている生体実験の失敗作がはいすりまわっているっていうウワサがあるとか、西天フェイが死んでも魔天教組織の体制にはなんら影響なくて、組織にとって問題となっているのはダーサの像を天人にうばわれたことのように、などなど。

天人は、樹羅区をおさめている樹羅帝ヴァーラについて聞いてみたが、SIVAの幹部リストにないのでわからないらしい。ちょっと気になるなあ。

おわびの意味もあるのか、樹羅区へのインナー登録をタダでやってくれた。さあ、ホウメイを追って樹羅区へ急げ！



②樹羅帝客のサナー・カシコのことがよくわかってきた



③さーっ！ なんかいいいことあったの？

### 天人がアパートに帰ると！

RPG(ロールプレイングゲーム)には宿屋があって、そこに泊まって体力の回復をするのがあたりまえみたいになっている。この『幻影都市』にも、もちろん宿屋があってそこに泊まることで体力の回復ができるようになっているんだけど、それだけじゃない。なんと、天人が自宅のアパートに帰ることも体力の回復ができてしまうのだ。おもしろいでしょ？



④みんなも家に帰るのかな？

### シャオメイと南天リーの関係とは？

シャオメイは、あいかわらず幻影城で暮らしている。それも、かなりよい待遇でのごようだ。いつでも逃げだすことが可能のようだけど、そんなそぶりはまったく見えない。それどころか、南天リーと親しいようだ。シャオメイ

と南天リーは、次にいつ会うのが確認しあっている。2人のために会うのが、それとも、また行われる魔天教の儀式のために会うのか。どちらにせよ、おたがいに必要としていることは確実のようにみえるが……。



### ホウメイが樹羅帝ヴァーラにつかまった！

天人たちの心配は的中した。姉のシャオメイをさがすために樹羅区へやってきた妹のホウメイは、この地区を治める樹羅帝ヴァーラに捕らえられてしまった。姉さんを返せっ！ というホウメイの言葉には、まったく耳を

かそうとしない。樹羅帝ヴァーラは、ホウメイを救いにくることがわかっている天人たちを待って、そのときにいっしょに始末することにした。ひとまずホウメイを監禁しておくことにしたのだった……。



## ホウメイ救出作戦開始

天人たちが、樹羅区行きのエレカーに乗って最初に来ることになるのが、このサイクンの街だ。ここは下層区域にある街で、ここにある上層区域まで直通のエレベータを使って上に行くと、そこが目的の樹羅区だ。このエレベータを使うために、桃源酒家のアイレンにインナー登録してもらったというわけ。

とりあえず、この街で魔天教組織に関する情報を聞きまくるといいかも。けっこうおもしろい話が聞けるよ。なかには、今の段階じゃ役に立たない情報もあるけど、とりあえずメモでもとっておくといいかも。

さて、ここまででどのくらいレベルアップしてるかな？ この「幻影都市」では、敵の魔物

がいる地域が決まっていて、しかも、いくらこちらに向かってくるとしても、敵の姿が見えているためにヒョイヒョイよけてばかりで戦闘をあまりしていないなんて人もいるんじゃないかな？ まあ、敵と重ならないと戦闘に入らないんだから、ついよけてしまう気持ちもわからないではないけど。

しかし、ここから先で戦うことになる魔物たちは相当に手強いぞ。もしレベルが低いと感じることがあったら、西政区のクーロンの街までもどってレベルアップしておくことをお勧めしておこう。ほんの少しのレベル

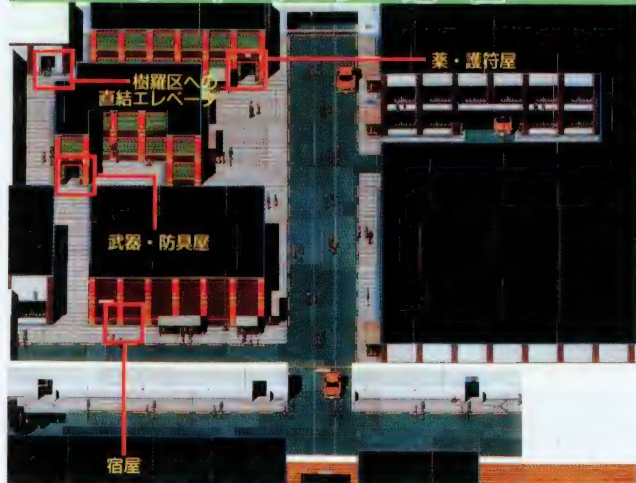


④道路のまん中を歩っちゃいけないぞ！

アップで十分。そんなに苦痛に感じることもないはずだよ。レベルアップとともに、購入できる武器、防具類が増えていく「幻影都市」ではレベルが足りないばかりに、どんなにお金があっても購入できないなんてことがあるのだ。

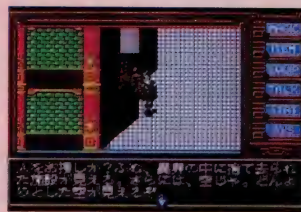
ホウメイ救出の際にはレベルアップをお忘れなく。

### サイクン地区



### 「幻影都市」名物占いおばさん!?

ゲーム中のどの街にも最低1～2人はいるのが、この占いをしてくれるおばさん(おじさん?)なのだ。特別な話聞けるわけじゃないし、お金を取られるわけでもない。まったく意味不明のことをいうこともある。もしかしたら魔天教組織からのまわし者だったりして

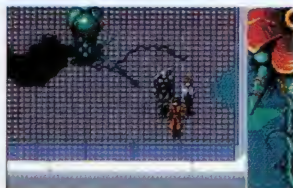


④何をいっているのがさっぱりわからない

## 植物園の廃ビルに急げ!!

サイクンの街で聞いたところでは、植物園にある廃ビルで何かがおこなわれているらしい。ホウメイはそこにいるのか？

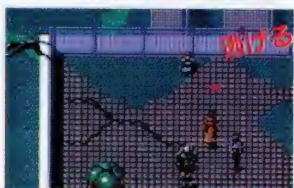
急いで植物園に行ってみると、そこは見たこともない巨大な植物だらけ。しかも、見るからに毒を持っていそうな異様な植物だ。どんどん奥へ進んでいくと、地面に血の跡が……/ まさかっ// 天人たちは、ホウメイの無事を祈りつつ廃ビルへと足を



④ここが廃ビルの屋上だ

踏みいれた……。

廃ビルの中は魔物でいっぱいだ。ホウメイの所までもう少し/ ここにいる魔物の種類はそれほど多くはないんだけど、



④あっ! 黒ヒョウが逃げるぞ!!

それぞれの魔物がかなり強くなっているようだぞ。

なんとか屋上までたどりつくと、そこにはロープで縛られたホウメイが。ただし、そう簡単には救出できそうもない。大きな黒ヒョウが立ちふさがっていて近づけないではないか。

天人がホウメイに手を差しのべようとすると、いきなり黒ヒョウが襲いかかってきた。動きがすばやくて、なかなか攻撃が当たらない。もう一息のところまで逃がしてしまった。残念!

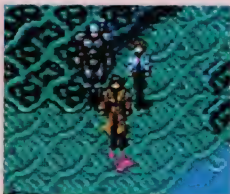
### シャオメイ怒る!

以前、魔天城の中で苦しんでいたところをシャオメイに助けられた実験体ノイが月琴明王ヤマに殺されてしまった。シャオメイにとっては、失敗した実験体とはいえ、命あるものには違いないのだ。シャオメイは、魔天教のやり方に疑問を感じはじめた……。



### 植物園で迷わない方法

植物園の中は、けっこう入り組んでいて迷いやすい。でも、簡単なことに気がつけばまったく迷わないで、スイスイ廃ビルまでたどりつけるのだ。それは、血の跡をたどっていけばいいだけ。問題は、最初の血の跡がどれなのか見分けられるかどうか。簡単でしょ。



④天人の足元にあるのが、血の跡だよ

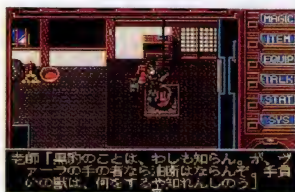
## 老師の家へ

精神的にも肉体的にもまいってしまっただのか、ホウメイはひどい熱をだしてしまっただ。

ホウメイは、単独行動はチーム全体をも危険にさらすことになるぞ！とカッシュにお説教をされてしまった。

そして、老師に黒ヒョウのことを話すと、なぜとどめを刺さなかった！と、今度は天人たちがお説教されてしまった。まあ、誰にでもあやまちはあるもので……。

どうなるにせよ、黒ヒョウにとどめを刺しておかないと、あとがやっかいだとの老師の判断



① だいたいふたと思うけど……

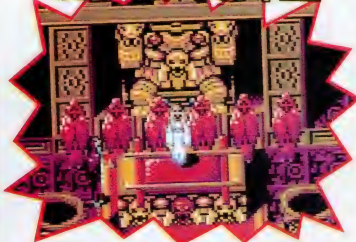


② そうか、あそこで捕まったのか

から、もう1度、樹羅区の植物園に行くことにした。

でも、ホウメイは魔天教演舞堂で捕まったといっているんだから、黒ヒョウのことは気にしなくてもいいような……。

## 魔天教演舞堂



③ ここでシャオメイの様式があったのだ

## 樹羅帝ヴァーラを倒せ!!

またまたやってきた植物園。目の前を黒い影が横切っていく。黒ヒョウがいたっ！ どうやら廃ビルに逃げこんだらしい。天人たちもあとを追ったのだが、黒ヒョウはどこにもいない。しかたなく外に出ると、植物園のさらに奥への道を発見！

その奥には別の植物園が広がっていた。あたりを調べると細い通路があった。天人たちは、

### 樹羅帝ヴァーラ

魔天八部衆の1人。樹羅区を治めているとはいっても何もしてはいない。森と獣に囲まれて気ままな生活を送っているといったほうがいかもしれない。樹のダーサの術を使う。



④ かわいい顔をこきりかき、ダーサの術を使っている……



⑤ やっと樹羅帝ヴァーラを見つけた

その先にいる何かの存在を感じながら奥に進んでいった。

すると、そこには樹羅帝ヴァーラが！ 天人たちの攻撃と樹のダーサの術。どちらも死力を尽くしての攻撃だ!!

かろうじて勝った天人たちだが、樹羅帝ヴァーラの言葉が引っかかる。魔物たちは、自分たちの領域を守ろうとしただけだったのだ、という言葉に……。



⑥ そりゃ、人間だって悪いんだけど……

## こんな敵がウジャウジャいるぞ

今回攻略しているサイクンの街から、樹羅区までの間に登場する敵の魔物は全部で5種類いる。ちょっと少ないかなと思うけど、これは、その地区のイメージにあう魔物が登場するようにしているからだ。今回の魔物の中で、いちばんイヤな魔物はウィップ。体を巻きつけてくる攻撃には泣かされるぞ。



ヘッド・ハンター

見えての通りのサルだ。人の頭を狩って、コレクションを楽しむ。へんな魔物だ



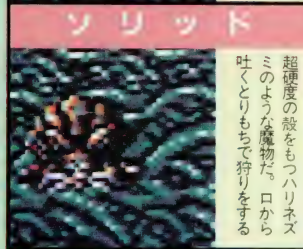
ハンマー

突然変異から生まれた象の一種である。獲物を見つけて何度でも突進してくる



コロニー

まん中の大きいヤツが女王バチのコロニーで、まわりにはいるのはスティングー



ソリッド

超硬度の殻をもつハリネズミのような魔物だ。口から吐くとりもちで狩りをする



ウィップ

巨大なミミズの魔物で、植物園の主のような存在。くわしいことはわからない



強いぞ!

⑦ みんなで力をあわせれば、樹羅帝ヴァーラごときに負けるはずはない!

### 樹の力が解放される

魔天八部衆をたおすとダーサの像と呼ばれる像が手に入る。この像には天人の力を増幅させる何かの封印されているのだ。像の封印を解くごとに天人は強くなる



ダーサの像を取ろうとする天人



ダーサの像を見つめているが……



天人たちをやさしく光がつつむ



頭から足のほうへ光が……

# 武器・防具・アイテム一覧表

下にズラッと並んでいるのが、『幻影都市』に登場する武器、防具などのアイテムリストだ。ただし、これで全部じゃないんだからおどろきだ。他にもいろいろとあるんだけど、今月は誌面

のつこうでこれだけしか紹介することができなかったのがとっても残念。

中でも特におもしろいものとして、武器商人ドクの店でしか売っていない武器がある。

どんなものを売っているかという、コルトガバメントとか、S&W44マグナムなんていう実在する銃器類ばかりをあつまっているのだ。これは、ドクの趣味なんだそうだ。

こういった物に興味のある人にはたまらない魅力があるんじゃないだろうか。

今回、紹介できなかったぶんは、次の機会にイッキに紹介するのでお楽しみに。

## ●武器リスト

武器名	価格	説明 効果	レベル
ハンドガン	70H\$	主人公が最初から所持している銃	1
サブマシンガン	145H\$	連射のみ可能な、対集団用小機関銃	5
ハンドレーザー	550H\$	超電導分子レーザー銃	10
ハンドブラスター	1370H\$	熱線銃	15
リコレスガン	1830H\$	大口徑の弾を小さなショックで発射可能な、無反動銃	20
ケイブロー	8120H\$	弾に気を乗せ相手を粉砕する、気功拳銃	20
ショットガン	250H\$	散弾銃	5
ライフル	815H\$	命中率が高い長銃	10
マシンガン	1320H\$	ライフル弾をばらまく、対集団用小機関銃	15
アサルトライフル	1700H\$	命中率の高い突撃長銃	20
ブラスターショット	5100H\$	熱線が相手をおそう、熱線長銃	20
ナバーム砲	1400H\$	炎がすべてを焼きつくしてしまう銃	25
ショットキャノン	3640H\$	多数の散弾が敵に穴をあけてしまう散弾砲	10
レーザー砲	6050H\$	ハンドレーザーの大型版	25
ブラスタキャノン	10000H\$	大きな威力の大口徑熱線砲で、ブラスタ系最高武器	25
リニアキャノン	14000H\$	高加速エネルギー体が敵をつらぬく電磁弾体加速砲	25
荷電粒子砲(かでんりゅうしほう)	20000H\$	プラズマ化した原子核を電磁加速して発射する粒子ビーム砲	25
モノボール重力砲	30000H\$	全ての敵に大ダメージをあたえる強力な重力縮退弾砲	?
ミニ・フレイマー	580H\$	近距離用の火炎銃	1
バックショット	800H\$	威力の大きな大散弾銃	1
フレイムガン	1800H\$	火炎を連続して放射可能な火炎放射銃	5
ヘビーマシンガン	2900H\$	大口徑の弾をばらまく対集団用強力兵器	10
ガトリングガン	4900H\$	1秒に20〜30発の弾をばらまく重機関銃	15
対戦車ライフル	8500H\$	ウラン238を弾頭として使用するATライフル	20
シリンダーナックル	1200H\$	弾丸のパワーとパンチで敵をたおすアームパンチ	10
バイルドライバー	4800H\$	アームパンチの強力版	15
アイアンクロー	5900H\$	鋼鉄の爪が敵を引き裂く	20
アームクロー	10020H\$	重力強化された剛腕の爪	20
サンダークロー	14040H\$	雷の力を秘めた爪	25
ドラゴンクロー	20050H\$	水龍の力を秘めた爪	25
八角棒(はっかくぼう)	80H\$	達人があやつれば必殺の武器になる樫の木の棒	1
若木の杖(わかぎのつえ)	150H\$	若木の力を借りて邪を打つ	1
如意棒(にようぼう)	9020H\$	これを装備すると棒を思いどおりにあやつれる	20
白蛇の杖(はくじゃのつえ)	12030H\$	白き蛇の守りを受けた杖	25
地脈の杖(ちみゃくのつえ)	13880H\$	地脈の力を受けて破壊力とする	25
ソニックブレード	2900H\$	高周波振動の大剣	15
レッドホット	5200H\$	熱で敵を焼き切る高発熱体の長刀	20
レーザーブレード	8400H\$	最高の切れあじを持つレーザー刀の大剣	25
地殺剣(ちさつけん)	9700H\$	地の力を破壊力とする七支の太刀	25
轟雷剣(こうらいけん)	12300H\$	刀が八又に分岐した奇妙な剣	25
雷々剣(らいらいけん)	4200H\$	所かまわず雷が落ちる恐ろしい剣	?
仏心剣(ぶっしんけん)	1000H\$	敵をたおせないうえに、体力を回復させてしまう剣	?
斬糸(ざんし)	250H\$	敵を切り裂く鋼鉄の糸	1
高分子化斬糸	5700H\$	炭素繊維の糸	20
高周波斬糸	11100H\$	激しく振動しながら敵をおそう糸	25
超金属斬糸	18900H\$	ルナタイトでできた糸	25
繊維化超金属斬糸	48000H\$	ルナタイトを繊維化した糸	30

## ●防具リスト

防具名	価格	説明 効果	レベル
スーツ	50H\$	始めに身につけている一般着	1
マーシャル・ウェア	160H\$	スーツより多少防御力のある軍服	1
プレットブルーフ	520H\$	防弾チョッキだが、防御力はあまり期待できない	1
ボディアーマー	1290H\$	鋼鉄製の防弾装甲で少々重い	5
セラミックコート	2750H\$	軽くて強いセラミック製の装甲	10
チタンアーマー	5020H\$	かなりじょうぶなチタン製	15
バイルドアーマー	8400H\$	セラミックやチタンの層でできているじょうぶなよろい	20
バトルスーツ	11500H\$	全身を被うため、防御力が高い	25
ルナタイトスーツ	17400H\$	すばらしい防御力をほこる超金属のよろい	25
カーボナイズ	260H\$	耐火効果のあるカーボンコートのような	5
アイアンスレイブ	820H\$	パワーアップの効果があるが、すばやさがダウンする	10
ファイアブルーフ	1780H\$	炎と熱に強い耐火服	15
ラビットアーマー	3500H\$	すばやさがアップする	20
パワードスーツ	9650H\$	おどろくほどのパワーアップをする強化服	20
道衣 (どうい)	155H\$	老師の服	1
仙道衣 (せんどうい)	6400H\$	仙人によって作られたらしい老師の服	20
神道衣 (しんどうい)	9920H\$	神仙によって作られたらしい老師の服	20
レーザービーマー	400H\$	攻撃の命中率がアップする	1
ヘッドギア	1000H\$	頭部をつつみこみ、外気の影響を除去する	15
タオバンド	4000H\$	頭にまくことで、のどのチャクラを活性化させる	25
アジナバンド	8000H\$	頭にまくことで、ひたいのチャクラを活性化させる	30
サハスラーバンド	15000H\$	頭にまくことで、頭のチャクラを活性化させる	30
パワーグローブ	600H\$	1ランクパワーアップする強化手甲	10
スーパースーパーグローブ	5700H\$	2ランクパワーアップする強化手甲	20
ハイパーグローブ	9000H\$	3ランクパワーアップする強化手甲	25
マグネットリング	900H\$	電磁場発生リング	10
フィールドリング	4700H\$	防御フィールド発生リング	25
ルナタイトリング	9500H\$	揚力場発生リング	25
レザーブーツ	120H\$	皮のブーツ	1
プロテクトブーツ	430H\$	装甲ブーツ	15
セラミックブーツ	1650H\$	セラミックの装甲ブーツ	20
ルナタイトブーツ	13200H\$	体の動きが軽くなる反重力ブーツ	25

## ●アイテムリスト

アイテム名	価格	説明 効果
救丹 (きゅうたん)	30H\$	50HP(ヒットポイント)の回復
銀丹 (ぎんたん)	300H\$	100HPの回復
金丹 (きんたん)	6000H\$	300HPの回復
神丹 (しんたん)	50000H\$	HPの完全回復
導気丸 (どうきがん)	2100H\$	100MP(マジックポイント)の回復
仙気丸 (せんきがん)	12000H\$	200MPの回復
神気丸 (しんきがん)	60000H\$	MPの完全回復
覚丹 (かくたん)	20H\$	目覚まし
活神丹 (かつしんたん)	30H\$	まひ回復
毒消丹 (どくしょうたん)	15H\$	毒回復
冷心丹 (れんしんたん)	40H\$	混乱の回復薬
延寿丸 (えんじゅたん)	65000H\$	HP・MPともに完全回復

※注意 / 上記のリストは開発途中のデータですので、製品版と異なる場合もあります。なお、レベルとは購入時の最適レベルです。

**FAMITAC**

# ソーサリアン 戦国時代で大活躍

## 戦国ソーサリアン



追加シナリオ「戦国ソーサリアン」がついに発売/  
日本の戦国時代を舞台に、  
戦国大名に乗り移った魔物  
と戦いを繰り広げるぞ！

ブラザー工業(タケルでのみ発売)

032-824-2493(タケル事務局)

発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	4,800円

遊ぶためには「ソーサリアン」基本シナリオ  
が必要。ターボモードの高速モードに対応。

## 日本の魔物を征伐するぞ!!

「ソーサリアン」がMSXに移植されて、もう半年が過ぎてしまった。基本シナリオをクリアしてしまい、追加シナリオの発売を待っていたところに、『戦国ソーサリアン』が発売！それも他機種では別売だった『ユーティリティ・システム』が付属しての発売というから、とってもうれしくなってしまう。

「ソーサリアン」は、その基本システムを持っていると、つぎつぎに発売される追加シナリオを買いたしていくだけで、未長

く遊べてしまうというシステムだ。他機種では『ギルガメッシュソーサリアン』、『宇宙からの訪問者』など、いろいろなシナリオが発売されている。MSXでは最初の追加シナリオとして、『戦国ソーサリアン』が発売ということになったのだ。

『戦国ソーサリアン』は、中世のヨーロッパを舞台としたような基本シナリオとは違い、戦国時代の日本が舞台になっているというもの。戦国時代の有名な武将に乗り移った魔物を、ソー

サリアンたちが、つぎつぎに征伐していくというものだ。

登場する武将は、武田信玄、織田信長、豊臣秀吉、真田幸村、徳川家康という戦国時代を代表する武将たち。日本の平和のためにソーサリアンたちが戦うというのも、なかなかおもしろい設定だよ。

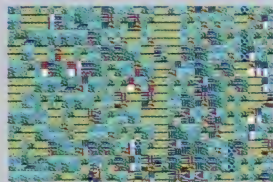
『戦国ソーサリアン』では5本のシナリオのストーリーが少しずつ関連をもっているのだ。シナリオ1での登場人物がシナリオ2で重要な役割を持ったり、シナリオ2の登場人物がシナリ

オ3に現れたり、ちゃんとシナリオ1から解いていくのが無理なく進む秘訣なのだ。

さて、今月は、シナリオの1と2を攻略する。誌面の関係でシナリオ1は、くわしいマップが載せられなくなってしまったが、そのかわり、マップにアイテム名などくわしく書き込んだので参考にしてほしい。それでは、はじめるぞ。

### ユーティリティディスクを使わないと……

ユーティリティ・システム。これは道具を買ったり、名前を変えたりといったことができるものなのだが、いちばん大きな役割は、システムの拡張ができるということだ。基本システムのまま、『戦国ソーサリアン』をプレイすると……。とてもゲームなんかにならないのだ。



ユーティリティディスクを使わないと、はかりに、こんな画面に……



シナリオは、すこしばかり関連しているものがあると、この人また会うかも

### ◆マップの見かた

つぎのページからの攻略マップのかんたん見かたを、説明しておこう。下の例1にあるように数字はマップのつながりを表している。例2のようなものは、アイテム、人名など重要なもの。武田信玄の章ではマップのつながりを矢印で示していることもある。

例1 ① ↔ ①

例2 滝川

# 武田信玄の章

## STORY

西暦1572年。甲斐の国の武将・武田信玄は、最大の敵である越後の上杉謙信と対立しながらも、甲斐、遠江、駿河そして信濃の一部まで攻め込もうとしていた。京への進軍をはじめるとき、織田、徳川の連合軍が、それを阻止しようと立

ち上がったのだった。織田、徳川連合軍と武田軍は三河の三方が原でぶつかった。武田軍の強さは、まるで魔物でも乗り移ったようで、つぎつぎに勝利していったのだった。このようすをペンタウァの偉大な魔法使いエティスは、水晶玉を使い見ていた。そして、つぶやくのだった。「武田信玄の背後に、魔の気配を感じる……」

スタートして、しばらくいくと滝川という人物が傷つき倒れている。話を聞いたら村へと急ごう。村は盗賊によって、被害を受けているようだ。木こりの与作が教えてくれた情報をもとに、森を通して盗賊を倒しに行こう。盗賊を倒したら「山伏の荷物」と「ベルベアー」、「小さな鍵」を手に入れ、村に戻る。盗賊を倒すと村人の反応が変わるはずだ。森の中で会った雲海が村に現れたら、「山伏の荷物」を返そう。「魔除のおふだ」をくれる。

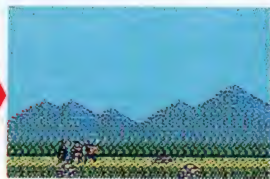
村の大きな家では、米蔵を開けて「お米」をくれる。お米は、おなががすいている人に分けてあげよう。お礼にくれるものは「傷薬」。これを滝川にあげると「家紋入りの小刀」をくれる。地下道を通り「金塊」を手に入れ、これと交換で、信玄の本陣に入るのに必要な「消え去り草」が手に入る。

## 阿修羅

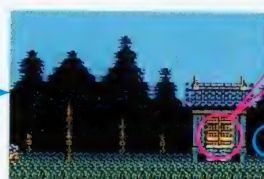


3つの顔と6本の手を持つ悪神。床と壁の毒槍を壊してからでないと攻撃できない。

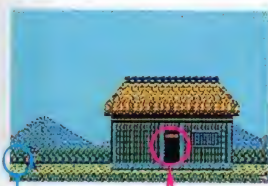
START



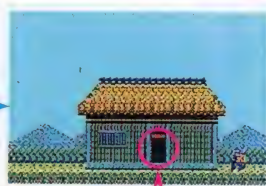
滝川 傷薬を渡すと家紋入りの小刀をくれる



1



1



お米とベルベアーを渡すと傷薬をくれる



武田信玄



雲海



林がつづく 2



地下道



山伏の荷物



地頭 家紋入りの小刀を見せる

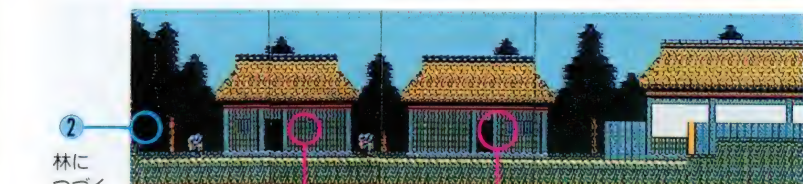
金塊 (小さな鍵が必要)



山賊を倒したあと倉を開けてくれる金塊を渡すと消え去り草をくれる



お米



2 林がつづく

きこりの与作

雲海

山賊を倒すと雲海が現れる  
山伏の荷物を渡すとおふだをくれる



ベルベアー 小さな鍵

# 織田信長の章

このシナリオでは、シナリオ1で登場した滝川と雲海が再び登場する。

家をつぎつぎに尋ねて行くと、

「かんざし」を盗まれてこまっている漁師の茂吉がいた。話によれば、ひげづらの男が怪しいようだ。その「かんざし」を質屋で

を都より追放し、室町幕府を滅ぼしたのだった。そして、1582年には宿敵・武田(勝頼)を天目山の戦いでみごと打ち破り、いまその領地は本州のほぼ半分になろうとするまでになった。そのようなすを遠くペンタウアの地より水晶玉で見ていた魔法使いエティスは、そのあまりの凄まじさに、信長の背後から魔の気配を感じとったのだった。

エティスから、この話を聞いたソーサリアンたちは、大急ぎで信長の本拠地である安土城に向かうのであった。

見つけたが、お金を持ってこないとい返してくれないという。ひげづらの男を捕まえて、問い詰めると「小銭」の隠し場所を白状する。五条大橋で「小銭」を見つけ、質屋に行くと「かんざし」を返してくれる。「かんざし」を茂吉に返すと、茂吉の親戚だという鍛冶屋の吉蔵は、お礼に「ノミ」を作ってくれる。この「ノミ」を使い大工の万作が「木彫りのハスの花」を作ってくれるという。ただし、2日間待たなくてはならない。キリスト教学校で泊めてもらおう。

シナリオ1で滝川と約束したことを実行して、ひと晩たつと滝川と会うことができる。滝川は、織田信長の家臣なので、信長に会わせてくれる。信長に会ったあとだと、入れなかった二

条城にも入れるようになる。「木彫りのハスの花」ができあがると、万作にお金を要求されるが「ノミ」と交換することで解決。本能寺の法念に届けよう。

シナリオ1で登場した雲海が瞑想からさめて、滝川の身の危険を予言した。大工の万作から聞いた隠し部屋の情報をもとに二条城に行くと、滝川の死体と血で書かれたメッセージ、そして「せんす」が落ちていた。この「せんす」を本能寺にいる信長に見せると、自分の物ではないと強く否定する。だが、雲海がくれた「おふだ」を信長に見せると、ようやく正気に戻った。

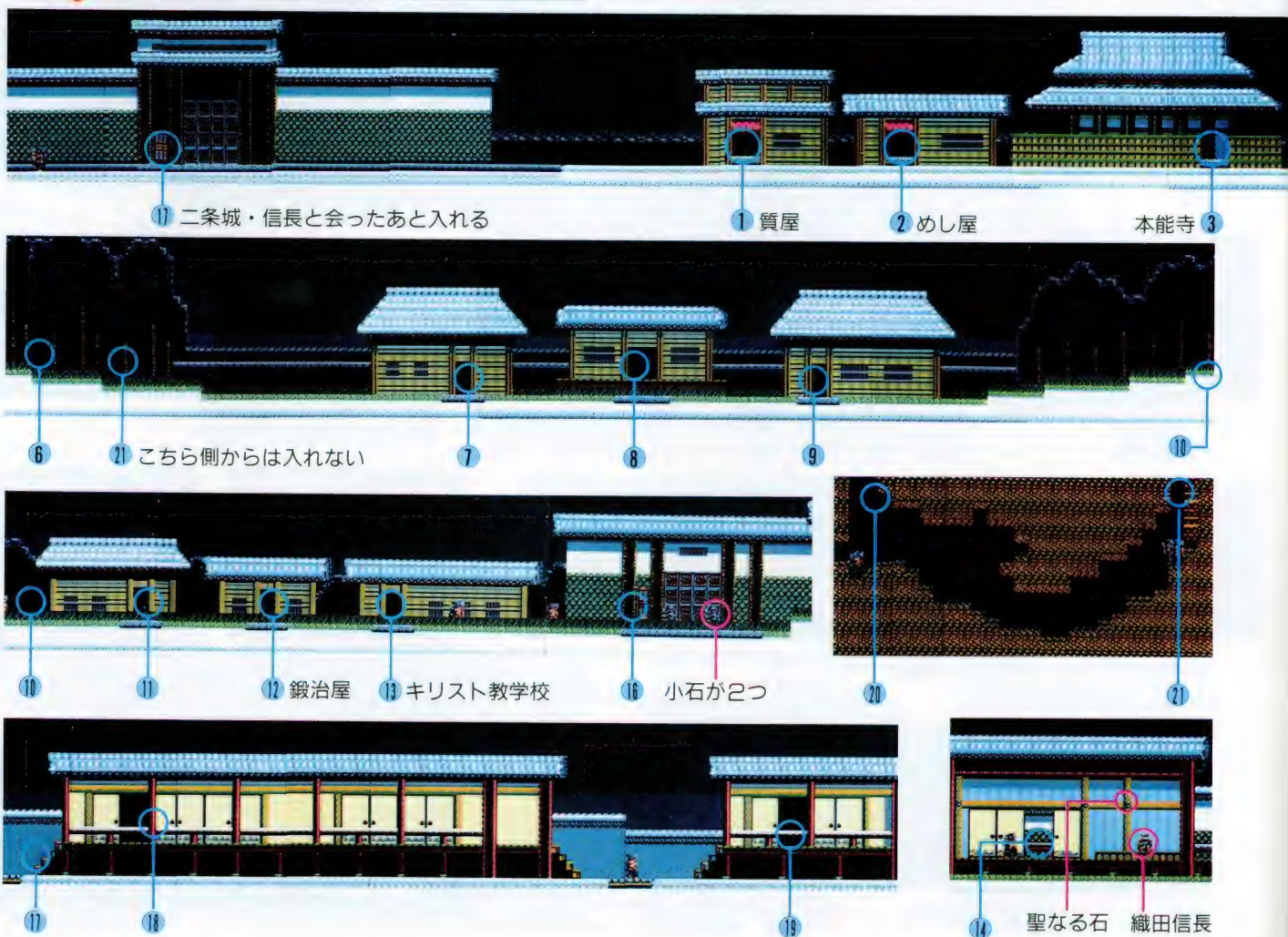
そのとき、明智光秀軍に周囲を囲まれ本能寺の変が起こった。「木彫りのハスの花」を使い、いっしょに地下の通路から逃げる

## STORY

尾張の武将・織田信長は、駿河、遠江、三河を領地とする大名だ。西暦1560年、桶狭間の合戦において、わずか3千余りの兵で、2万5千の兵をひきつけた今川義元を

打ち破ってしまった。その後、信長の快進撃は止まることを知らず、1573年には將軍・足利義昭

START



よう信長に勤めるが、結局本能寺にとどまり殺されてしまう。町での情報によると明智光秀は、織田信忠を追って二条城に向か

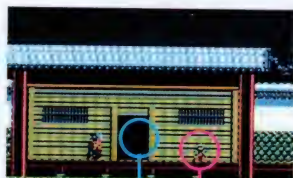
ったらしい。二条城に着くと明智光秀の兵がたくさんいる。こいつらには魔法がきかないので剣で切るしかないぞ。奥に進んでいくと、ついに明智光秀を発

見/ その奥の部屋で風神、雷神との戦いだ。ところが風神、雷神を倒しても復活してしまうのだ。雲海がいうには「聖なる石」が必要だという。再び風神、

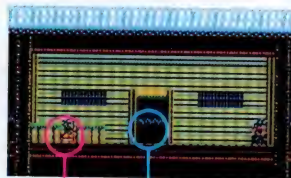
雷神との対決。そのとき、「せんす」の中から「黒い鍵」が落ちてきた。安土城に戻り「聖なる石」を手に入れば風神、雷神を倒すことができる。



2 ひげづらの男



15 滝川



雲海

8



漁師の茂吉

9



3

法然

4

4

20

●ここに現れた信長におふだを見せると本能寺の変

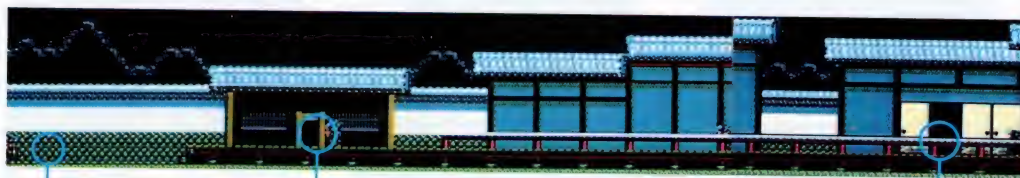


明智光秀が現れると左の部屋にいける

19

## 風神・雷神

不死身の体を持った双子の悪魔。風玉で攻撃してくる風神を倒さないと、雷で攻撃してくる雷神には攻撃することができない。しかし、いったんは倒せるが、すぐに復活してしまうので、「聖なる石」で封印しなければならない。



16

15

14



滝川が死んでいる

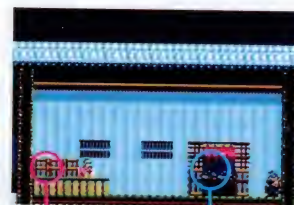
せんす

18



5

大工の万作



かんざし

1



7



13

校長カルロス

●ここに泊まることができる



11



12

# ゲーム十字軍

## C O N T E N T S

★付録ディスクで右の梅庵作CGが見られるぞ

●ゲームのぞき穴→ガゼルの塔のウル技特集だ。(P22)

●通り抜けできます→復活のQ&Aコーナー。(P23)

●歴史の散歩道→いよいよはじまる「決戦ノ関ヶ原」なのだ。(P24)

●読者対抗マルチプレイヤー編集部でもマルチしてみたのだ。(P26)

●桃色図鑑→女の子のことはゲームに学べ！(P28)



→P118の「スーパー付録ディスクの使い方」参照



## ゲームのぞき穴

### ガゼルの塔

#### 4つの隠しメニューの 大技を発見したぞっ！

このメニューを出すには1月号のデバッグモードで「どこでもいどう」ができるようにします。そして堀のなかのある場所に行くとウィンドウが開きます。  
(愛知県／小林博史・?歳)



●ブロックとブロックのつなぎ目を目安にして堀のまん中あたりをさがすと見つけやすい

#### オープニングをMIDI 音源対応にする技だ

ガゼルの塔のオープニングがMIDI対応になることを発見しました。やり方はDISK1

を入れて、(M)を押しながら起動するだけです。FM音源とは違ったオープニングが味わえます。できる機種はA1GTだけです。(愛知県／小林博史・?歳)



●音源がMIDI対応になると雰囲気が変わる



# 通り抜けできます

通り抜けできますが以下のよう  
に一新して復活するのだ。  
①質問ハガキを「通り抜けでき

ます」係まで送ってもらい、そ  
のなかから選んで掲載する。  
②質問の答えを知っている人は

「通り抜けできますA」係まで詳  
しい解説つきのお答えを送る。  
③答えが掲載された人には1か  
月の潜伏期間をおいたのち当社  
規定の原稿料をお支払いするの  
だ。では質問を見てみよう。

## ソリッドスネーク

**Q** BlackColorを倒して、  
グリーンベレーを尾行し  
て、レベル2のままハインド口  
のところへ来てしまった。説明  
書ではレベル2であと無力化ガ  
スとリモコンミサイルが取れる  
はずだが、どこにあるのか教え  
てちょうだい。ちなみにカード  
は1と2しかありません。ぼく  
はゲームソフトは買ってもらえ  
ず、クリスマスに1つだけ買っ  
ていいといわれこのゲームを買  
いました。これが全然進まなく  
て困っています。

(愛知県/佐藤篤志・12歳)

**Q** 今、レベル2なのですが  
ハインド口を倒すのに必要  
な対空ミサイルが沼の北東の  
武器庫にあると無線で聞いたの  
ですが、そこからゲームが進ま  
なくなっていました。沼を  
わたるには酸素ボンベが必要だ  
と思うんですけど、どこにある  
かわかりません。

武器は、ハンドガン、SM6、  
PB、地雷を持っています(オブ  
ションにサイレンサーがある)。  
アイテムはタバコ、ガスマス  
ク、地雷探知機、双眼鏡、カー  
ド1、カード2、各レーション



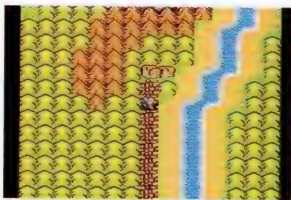
①ソリッドスネークはコナミが発売したア  
クション・アドベンチャーゲーム

を持っています。

よろしくをお願いします。

(茨城県/神田聡・15歳)

☆ソリッドスネーク・プレイヤ  
ーのちえ熱によると、たしか沼  
をわたるにはアイテムは必要な  
かったような気がするんだけど  
……とかいっていたけど、なに  
せ昔の記憶だからなあ。



①ハモンドバードソフトのRPG。地機種で  
はそろそろ続編も発売

## ロードス島戦記

**Q** 最後の最後で困っており  
ます。①カーラに会えま  
せん。湖の浮島に入れないので  
す。②ブレードの町の酒場8宿  
屋で巻きこまれる事件はどのよ  
うに解くのですか?③呪いのか

かった武器などを装備すると呪  
われますが、なにがどうなるの  
かよくわかりません。④ライデ  
ンの町のシーブスギルドはなん  
なのでしょう。

(岐阜県/滝健造・?歳)

## ハイドライドⅡ

**Q** ぼくは3年前「ハイドラ  
イド・ブロンズバック」で  
ハイドライドⅡとⅢを一緒に購  
入しました。はじめハイドライ  
ドⅡをプレイしていたのですが、  
途中でつまってしまい。ハイド  
ライドⅢをプレイしました。こ  
れはMファンなどの記事を見て  
クリアすることができましたが、  
ハイドライドⅡは今一度チャレ  
ンジしてもクリアできませんで  
した。ぼくが今つまっているの  
は赤いクリスタルのある場所が  
わからない、というのと地下4  
階のブラッククリスタルが必要  
なのか、ということです。最後  
のボス、エビルクリスタルは七  
転八倒する今のぼくの姿を見て



①T&EソフトのハイドライドⅡはゲーム  
史に残る名作だ

ささぞかし笑っていることでし  
ょう。欄外でけっこうですので、  
どうぞ解法をお願いいたします。

(大分県/出納康範・?歳)

☆なつかしー。ハイドライドⅡ  
を解いたことがあって、なおか  
つどうやって解いたか覚えてい  
るなどという危篤な人は編集部  
にはいませんでした。それにし  
てもなつかしー。

## ランダーの冒険Ⅲ

**Q** ある扉になにかをはめる  
ところがあるのですが、  
どうしても開かないんです。な  
にか足りない物があるんでしょ  
うか。最後の石碑が欠けていて  
3文字しかわからないし、ハシ  
ムに会っても帰れといわれるし、  
アミスは死んでしまったし、サ  
ラマンダーも倒したし、多分最  
後の扉は物語のラストへとつづ  
いているものと思うんですが、  
どうか最後の扉をどうやってら  
開けることができるのか教えて  
ください。あの扉の開け方がわ  
からなくて、いつも気になって  
夜もグッスリと眠れないので、  
よろしくご解答願います。

(山口県/江口一成・25歳)



①ゴンバイルの発売したRPG。けっころマ  
ップも広いんだよ

**Q** どうしても、どうふんば  
っても、さっぱりわから  
ん。ベリルの山道でダークドラ  
ゴンを倒してから北へずっと進  
むと石を置くイベントがある。  
その順番がさっぱりわからないの  
です。石碑が読めたらいいので  
すが、アミスが死んでしまった  
から読めない。

(大阪府/中島達也・14歳)

## 歴史の散歩道 武将風雲録

## 武将トーナメント 団体戦

# 決戦！関ヶ原

今回は天下取りを狙う、トーナメント参加軍団を発表 / キミの軍団ははたしてあるか？

## 今回は予戦を行ったのだ！

「決戦！ 関ヶ原」にたくさんの応募どうもありがとう。連日、なだれをうってハガキが届き、担当のファジー鈴木は、どの軍団を採用するか、いつにも増して頭を悩ませた。当初、トーナメント参加は8軍団の予定だったが、どうしても8つにしぼるのが難しく、それならば戦いで

決着をつけようとのことで、急きょ予選を行うことにした。

予選の方式は、16軍団が8つのイスをめぐって戦い、勝者が本選トーナメントに進む。ルールは基本的に本選と同じ。ただし、この予選は、本選出場を決める1回限りのものであるため、戦力アップや討ちとられた

武将の補充はないのだ。

予選の結果は、下の表のとおり。好勝負続出で、詳しく伝えられないのが残念なほど。

さて、予選を勝ち抜いた本選トーナメント出場8軍団による対戦表は右の図のように決定した。いずれも屈指の好カード、どちらが勝つとも想像がつかない。

い。そこで、例によって、優勝予想クイズをすることにする。優勝すると思う軍団名をハガキに書いて、歴史の散歩道「優勝軍団予想クイズ」係まで応募してほしい。正解者の中から5名にテレカをプレゼントするぞ。

いよいよ次号から、天下をめぐる熱い戦いがはじまる！

## 予 選 結 果 発 表 (赤字が勝者、丸数字は残存兵力)

<p>兵庫県・松下恵クン <b>陸奥から帰ってきた島津くん軍団</b> 8 — 29 <b>非運の名将軍団</b></p> <p>島津家久50・島津歳久60・島津義弘60・島津義久70・新納忠元60</p>	<p>徳島県・高橋由竹クン <b>山中鹿之助60・佐久間盛政60・徳川信康60・武田勝頼60・本願寺光佐60</b></p>	<p>徳島県・市原公紀クン <b>野望で天下統一軍団</b> 149 — 164 <b>伊忍道発売記念軍団</b></p> <p>佐々成政30・滝川一益50・直江兼続80・明智光秀100・蒲生氏郷40</p>	<p>愛媛県・田中博樹クン <b>服部半蔵80・風魔小太郎70・伊東一刀斎40・蜂須賀小六30・百地丹波80</b></p>
<p>新潟県・遠山正クン <b>織田軍精鋭軍団</b> 67 — 91 <b>龍造寺四天王+1軍団</b></p> <p>福島正則60・加藤清正70・細川忠興60・藤堂高虎50・細川藤孝40</p>	<p>三重県・井上景介クン <b>円城寺信胤30・成松信勝80・百武賢兼70・江里口信常50・鍋島直茂70</b></p>	<p>北海道・海老名祐司クン <b>東北名将選抜軍団</b> 56 — 46 <b>武田五人衆軍団</b></p> <p>伊達成実60・最上義光65・伊達実元40・片倉景綱65・伊達政宗70</p>	<p>福岡県・伊藤正之クン <b>小山田信茂65・内藤昌豊55・秋山信友60・馬場信房50・山県昌景70</b></p>
<p>東京都・佐藤志高クン <b>こころで目立つせ！軍団</b> 65 — 56 <b>信長軍団</b></p> <p>立花道雪90・高橋紹雲60・大友宗麟60・一万田鑑実60・志賀親守30</p>	<p>和歌山県・中原弘登クン <b>柴田勝家55・丹羽長秀60・九鬼嘉隆60・森蘭丸70・織田信長55</b></p>	<p>静岡県・香坂洋平クン <b>2代目典厩+真田六文銭軍団</b> 64 — 68 <b>毛利水軍+2軍団</b></p> <p>武田信豊70・真田幸村55・真田昌幸55・真田信綱60・真田信之60</p>	<p>岩手県・川村幸康クン <b>長宗我部元親60・小早川隆景50・赤井直正50・吉川元春80・毛利輝元60</b></p>
<p>兵庫県・本田豊大クン <b>越後軍団</b> 113 — 117 <b>秀吉ブレン軍団</b></p> <p>柿崎景家50・斎藤朝信50・北条高広50・上杉景虎50・上杉謙信100</p>	<p>新潟県・花沢真広クン <b>浅野長政40・黒田官兵衛65・竹中半兵衛80・羽柴秀長55・羽柴秀吉60</b></p>	<p>新潟県・梅田真道クン <b>マイナース軍団</b> 68 — 50 <b>徳川四天王軍団</b></p> <p>熊谷直直30・立花宗茂60・島左近70・磯野員昌70・十河存保70</p>	<p>宮城県・東條岳クン <b>本多忠勝40・榊原康政50・徳川家康40・石川数正100・井伊直政70</b></p>

## 今月のおはがき オレにもいわせろ

### ■HEX戦について(三國志II)

史実では、諸葛亮が知将はその兵法・戦術の知識を生かし、戦場において猛将の武勇に對し、用兵術で数々の武功を挙げたはず。なのに、HEX戦での通常・一斉攻撃力を表すのが武力だけというのはおかしいのではないかな。

本来なら、用兵の面では武力以上に知力が優先されるように思うが、呂布のような猛将も戦において重要だろうから、せめて部隊の攻撃力に知力が武力と同じくらい関係するようにしてもよいのでは。(大阪府・乱世の英雄曹孟徳クン)  
☆武力の解釈って難しいよね。

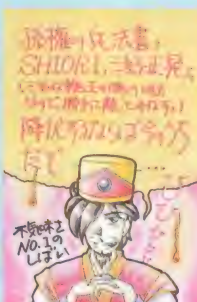
### ■顔良について(三國志II)

顔良の武力は90と高いように見えるが、まだまだ足りない。

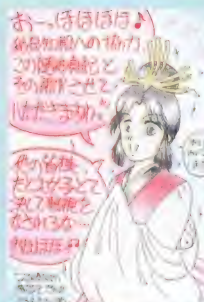
白馬の戦いでは、宋憲・魏統を一刀のもとに斬り倒し、徐晃・張遼を軽くあしらう豪傑なのに、なぜ徐晃・張遼より武力が低いのだ。関羽にかんたんに斬られたのは、白馬の戦いの時、袁紹のもとに劉備がいたため、関羽を味方だと思いこんで安心したため。もし、戦っていれば多分勝負はつかなかったはず。顔良には最低武力95はほしい。(新潟県・花沢真広クン)  
★一騎討ちの武勇だったら、顔良はかなり強かったんじゃないかな。



◎東京都・稲泉知クン。いつもより色使いがベヴィノ！ちなみに担当も稲泉知好きです。



◎同じく稲泉知クン。全国的にファンが多く、今回は応援のハガキが20枚以上届いた。



◎静岡県・随神貞紀クン。元気があってとてもいい。弟クンはどんなキャラなのかな？

### ■大谷吉継論(武将風雲録)

大谷吉継(政71・戦72)の評価は低い。卓抜な人物眼を示した秀吉から、「百万の軍の軍配をとらせた

い」といわせたり、豊臣家の直轄地の代官をしていたことや、関ヶ原での戦いぶりから考えて、政治80・戦闘80くらいはほしい。

## 決戦！関ヶ原 軍団対戦表

新潟県・榎沢真広クン

## 秀吉ブレン軍団

合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
浅野長政	64	40	秀吉の天下統一に貢献したブレンたちで構成。黒田・竹中の両兵衛を軸に、両羽柴がどこまでがんばれるかがカギ。
黒田官兵衛	85	65	
竹中半兵衛	94	80	
羽柴秀長	73	55	
羽柴秀吉	74	60	

北海道・海老名祐司クン

## 東北名将選抜軍団

合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
伊達成実	85	60	東北の勇将たちで構成。東北に覇をとなえたが時遅く、秀吉の大軍の前に露と消えた、政宗の野望をはたすことができるか？
最上義光	80	65	
伊達実元	65	40	
片倉景綱	76	65	
伊達政宗	84	70	

徳島県・高橋以竹クン

## 非運の名将軍団

合計戦闘力 389

武将名	戦闘力	兵力	備考
山中鹿之助	83	60	いずれも大略雄才を持ちながら、時利あらずして志半ばで倒れた武将で構成。破壊力こそないものの、バランスよくまとまっている。
佐久間盛政	79	60	
徳川信康	78	60	
武田勝頼	87	60	
本願寺光佐	62	60	

新潟県・梅田真道クン

## マイナーズ軍団

合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
熊谷信直	68	30	ややマイナーながら、戦いにはめっぽう強かった武将で構成。立花宗茂は実父・養父と敵味方に別れてのトナメント出場となった。
立花宗茂	83	60	
島左近	80	70	
磯野員昌	80	70	
十河存保	79	70	

東京都・佐藤志高クン

## こちらで目立つぜ！軍団合計戦闘力384

武将名	戦闘力	兵力	備考
立花道雪	85	90	大友軍の精鋭で構成。エース立花道雪を先鋒にたて、敵を序盤で圧倒する作戦だ。大將が弱いのでそれまでに大量リードを奪いたい。
高橋紹雲	80	60	
大友宗麟	76	60	
一万田鑑実	79	60	
志賀親守	64	30	

三重県・井上景介クン

## 龍造寺四天王+1軍団 合計戦闘力 388

武将名	戦闘力	兵力	備考
円城寺信胤	70	30	龍造寺隆信配下の四天王と呼ばれる勇将と、義兄弟で名將の鍋島直茂で構成された、超豪華メンバー。予選では4勝を挙げ圧勝した。
成松信勝	78	80	
百武賢兼	78	70	
江里口信常	80	50	
鍋島直茂	82	70	

岩手県・川村孝康クン

## 毛利水軍+2軍団

合計戦闘力 386

武将名	戦闘力	兵力	備考
長宗我部元親	81	60	毛利を中心とした西日本の名將で構成。大きな穴がなく、バランスはいい。毛利・両川が奮闘すれば勝利は掌中に。
小早川隆景	72	50	
赤井直正	79	50	
吉川元春	85	80	
毛利輝元	69	60	

愛媛県・田中博樹クン

## 伊忍道発売記念軍団

合計戦闘力 390

武将名	戦闘力	兵力	備考
服部半蔵	81	80	伊忍道に登場する武将たちで構成されたタイムリーな軍団。ウケねらいかと思いきや、なかなか強く、今大会の台風の目に。
風間小太郎	84	70	
伊東一刀斎	76	40	
蜂須賀小六	70	30	
百地丹波	79	80	

## まとめ

今回送られてきた軍団のなかでもっとも多かったのが、上杉謙信・真田幸村・竹中半兵衛・真田昌幸の最強カルテット+捨て駒北条幻庵の組みあわせ。なんとこれだけで50枚以上もきた。確かに条件は満たしているけど、こんな極端なものはちょっと採用できないな。

また、今回は軍団を16も選んだにもかかわらず、名前のもれたメジャーな武将がいっぱいいる。これはもう1度大会をやるしかないかな、うん。

さて、今月はおはぎにポイント制を導入して以来、ついに3ポイント到達者が現れた。栄えある

1番乗りは、やっぱりというか、超常連の稲泉知クン。稲泉クンは、前任担当者Aことアッキー時代からのなじみ。コンスタントに採用され続け、ファンもかなりいるようだ。書籍がほしいなら、希望の書名を、ゲームめざして5ポイントまで頑張るなら、その旨をこちらに教えてほしい。

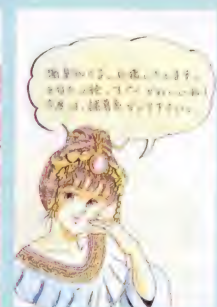
さあキミも稲泉知に続けというワケで「イラスト」「オレにもいわせろ」「ちょっとおしえて」それぞれの係でみんなの投稿を待っているぞ！ なお、近々、水滸伝の大特集をやろうかなとも考えているので、水滸伝関係は大歓迎。

つぎは8時間耐久マルチプレイ→

ヤンバれ  
稲泉知

打倒 魏王の魂

○京都府・河原一樹クン。かわいいうキャラクタ！ 今度はこちらの陣営に描いてね



○東京都・町田の陣営クン。独特の雰囲気があるオモシロイタッチだなあ。次回も期待



○神奈川県・黒騎士クン。なかなかカッコイイ関羽だ。次回も赤兎馬がイカしてるぞ

(北海道・ターボクン)  
担当もはじめて大谷吉継の能力値を見たときは、思わず「ひ、低すぎる」と叫んでしまったほど。

今月のイラストは、稲泉知クンに応援のハガキがたくさん届いたため、稲泉知一色。他の陣営も負けずに奮起して投稿してほしい。

新コーナー  
タイトル未定

オレにも読ませろ！(その1) 今月も歴史の散歩道で書ききれなかった武将の読み方を出してきた順に書いていこう。(決戦！関ヶ原) 新納忠元(いもうたもど) 細川忠興(ほそかわ・たたくわ) 志賀親守(しが・ちかもり) 丹羽長秀(にわ・ながひで) 九条義隆(くさ・よしたか) 斎藤朝信(さいとう・ともひで) 北条高広(きたがう・たかひろ) 佐々成政(ささ・なりまさ) ...その2へつづく

# 読者対抗マルチプレイ 8時間耐久マルチプレイ 武将風雲録

鈴鹿の8耐といえばバイクの祭典。Mファンの8耐はSLGの祭典だ！

## 大会開催まであと1週間！

前号での「8時間耐久マルチプレイ大会」参加者募集にたくさんの応募、どうもありがとう。この号が出るころには、大会参加者も決定し、選ばれた人たちには通知が届いているはずだ。めでたく参加の決まった人は、今からコンディションを整え、当日カゼをひいて会場に来られないなんてことのないようにすること。残念ながら選にもれた人は大会の成功を陰ながら応援

してしてほしい。

さて、大会まであと1週間となり、編集部でも準備に大忙し。大会の進行やシステムについて、最後のツメを行っているところだ。それにともない、前号告知の競技ルールが一部変更となった。変更点は、コマンド入力の制限時間。1国につき1分間のほかに、各チーム15分間の持ち時間を定めることとなった。これはいってみれば、将棋の持ち

時間と同じ。重要な局面では、持ち時間の範囲でじっくり考えることが可能となったのだ。

また、前回にちょっと触れた、プレイヤー行動可能エリアは、下の図のように決定した。東の端は群雄伝と同じく、4越後・9上野・7下総。西の端は27丹波・32丹波・31摂津・30紀伊。関東・中部・近畿地方から、6下野・5常陸・34因幡・33播磨を除いた27か国だ。すべての行

動はこのエリア内で行うこととする。

そして、問題の大名選択についてだが、なるべく初期条件を同一に近くするため、シナリオ開始時点で1国のみ保有の大名のなかから選ぶこととした。複数の国を保有する、武田・今川・三好は今回は選択できない。

さて、注目の大会の模様は4月号からお伝える。期待して待っているように！



## 競技ルール改定版

- 1、1大名につき、2人がチームを組んで仲良く担当する。
- 2、全国マップ上の、4国と7～32国(関東・中部・近畿地方から、6国(下野)・5国(常陸)・34国(因幡)・33国(播磨)を除いた地域)をプレイヤー行動可能エリアとする。すべてのプレイはこのエリア内で行うものとし、エリア外への侵攻は認めない。
- 3、担当大名は、プレイヤー行動可能エリア内のなかから(ただし、武田・今川・三好を除く)選択する。
- 4、コマンド入力の制限時間は1国につき1分間とする。オー

- バーした場合は持ち時間(15分間)の範囲で延長が可能。持ち時間が0になれば、強制的にコマンド終了とする。
- 5、他チームのコマンド入力をのぞいてはならない。
- 6、各チーム同士の口頭における交渉は自由とする。その際、なるべく紳士的にふるまうこと。
- 7、8時間経過時にもっとも国数の多いチームを勝利とする。同数の場合は、総兵力の多いほうとする。
- 8、いちじるしく非常識な行為をした場合は、その場で失格とする。

## 編集部でもやってみたぞ

大会に先立ち、デモンストレーションとして、編集部でもマルチプレイをやってみた。

参加プレイヤーは、武将風雲録の攻略記事を担当した、らんでい、シミュレーションならなんでもござれの、にゃん☆、そしてこのページの担当、ファジー鈴木(以下フ)の3人。いずれも、シミュレーションには一家言持っている連中。ここに男たちの熱き戦いの幕が開いたのである。

シナリオ1・入門モード・上級に設定し、まずは大名選択。今回は時間があまりないため地域を関東・中部方面に限定することにした。ジャンケンに勝ったファジーが武田を取り、つい

でらんでいが上杉、にゃん☆が北条を選んだ。奇しくも、戦国の世、関東の覇権をめぐるしのぎをけずった関東三国志と同じ組み合わせである。ちなみに、武田・北条間には同盟が結ばれているが、そこはマルチプレイ、いつ破られるかわからない。ファジー鈴木(以下フ)「三国同盟を生かして、まずは武蔵・上野を取り、上杉と決戦かな」らんでい(以下ら)「いや、いきなり川中島でしょ。にゃん☆、ファジーとの同盟を切って、武田を上下から挟み撃ちしよう」にゃん☆(以下に)「どうしようかなあ、フフフ」

波乱含みのスタートである。

上杉担当 らんでい	武田担当 ファジー鈴木	北条担当 にゃん☆
武将風雲録攻略記事担当。記事作成のため、数か月にわたって「もう武将風雲録は見たくない！」というまでプレイした強者。MSX版風雲録はコンピュータアルゴリズム・裏技ともに熟知している。	歴史の散歩道、読者対抗マルチプレイ担当。孫子の兵法に通じた、自称歴史SLGの鬼。風雲録は編集部でMSX版を仕事と称してさんざん遊び、自宅では98版を夜通してプレイし続けたという痴れ者。	提督の決断攻略記事担当。愛用の98で発売されたSLGはことごとくクリアしたというオールラウンドSLGゲーマー。風雲録は98版が出ると真っ先に手に入れ、会社・自宅を問わずプレイにハマった。

# らんてい上杉大躍進!! にゃん☆北条裏切りに沈む

プレイ開始4か月目に、まずらんていが動いた。圧倒的な兵力で越中を制圧。ファジーも負けじと、武蔵に侵攻。

に「あ、武蔵は狙ってたのに」  
「フ早い者勝ちだよ〜だ」

武蔵を取られて、にゃん☆は目ぼしいターゲットがなくなり、動きを封じられてしまった。

らんていはつぎの侵攻先を物色してる矢先、越後に一向一揆が起こり、貴重な兵を失う。これに激怒、報復に加賀・能登に侵攻し、本願寺を滅ぼす。

ら「本願寺光佐め、軍神の力を思い知ったかノ」

その勢いで、越前・朝倉も滅ぼし、北陸一帯を掌中に収めた。

一方、ファジーは本国甲斐を捨てるという奇策に出た。兵をすべて武蔵に集め、上野を侵略。に「なにそれ、あやしいなあ」  
「フ甲斐より上野のほうが国が豊かだもんね」

派手な2人の動きとは対照的にしばらく沈黙を守っていた、にゃん☆は、満を持して安房・



①ファジーは今川との同盟を破って、織田とともに三河へ攻めこむ。なんてヤツだ

里見に侵攻した。すると里見は、武田に援軍要請の使者をよこしてきた。ここでファジーは三国同盟があるにもかかわらず、里見に援軍を送り、北条と敵対。に「ひどい、裏切る気かノ」  
「フ知らないよ〜だ」

武田の背徳的な行為に、あまり多くの兵力を連れてきていなかった北条は大ピンチ。もはや里見攻略どころではなく、武田軍との決戦。しかし奮戦むなしく、武田の精鋭騎馬隊のまえに総大将北条氏政が捕らえられ、やむなく総退却。大敗北を喫した。フ「北条氏政どうしようかなあ。面倒だから斬っちゃえノ」に「ファジー、許すまじノ」



②1555年9月の状況。早くも、らんてい、ファジーが動いている。沈黙のにゃん☆が不安味



③開始からわずかに1か月しか経っていないのに、戦乱の嵐が巻きおこり、状況が大幅に変化



④突如同盟を破って、ファジーが Echigo に援軍を送る。予断せぬ展開に、にゃん☆大混乱



⑤捕らえられた北条氏政がファジーに斬られ、怒りに震えるにゃん☆、復讐を決意ノ

## 決戦! らんてい上杉 VS. ファジー武田

北陸6か国の大大名となったらんてい上杉。この独走を快く思っていなかったファジーは、北陸侵略で手薄になっていた越後に、信繁・山県・高坂の精鋭騎馬隊300で攻めこんだ。らんていは、兵力こそ242置いていたものの、主力の武将はすべて北陸方面に出払っている。

ら「とにかく、籠城して応戦だ」  
越後・春日山城は屈指の堅城。門の多さは他の城の比ではない。兵糧を30日分しか持ってきていないファジーは青ざめる。兵糧が尽きるのが先か、門がすべて破られるのが先か。しかしついに、24日目に最後の門が開き、武田軍が本丸のまえに迫った。上杉軍、北条・長尾が入口をふさぎ、城主上杉を堅く守れば、武田軍、山県・信繁がしゃにむに突撃を敢行し、守備陣の一角を突き破り、本丸を囲む。

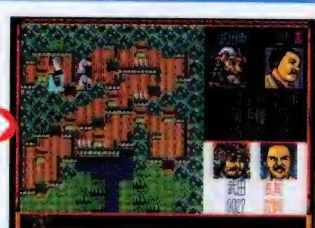


①いつまでもらんていの独走を許しておくと、ファジーが精鋭を率いて決戦をノ

ら「このうへは、長期戦にして相手の兵糧切れを狙おう」  
「フそのときは、信濃から援軍を出して兵糧を送るもんね」  
このひとことに、抗戦意欲の尽きたらんていは、27日目、やむなく総退却を決意。しかし、退却に失敗し、城主上杉景信が捕まってしまう。勢いに乗るファジーは、続けざまにカラ同然の越中に攻めこみ、圧倒的な兵力で城を落とす。ここに上杉と武田の力関係は完全に逆転した。フ「うわはっは、武田の天下だ」



②上杉軍、堅城春日山城に籠城。あまりの門の多さに、武田軍、兵糧切れのピンチ



③ついに本丸に迫った武田軍。必死で迎え撃つ上杉軍だが、武田騎馬隊の前に大苦戦



④らんてい上杉を敗り、勝ち誇るファジー武田。しかし、背後からにゃん☆北条の大軍が……

高笑いのファジーを尻目に、にゃん☆がニヤリと笑う。ひそかに兵力を増強し、復讐の機会を狙っていたのだ。手薄になった武田の本国武蔵に、北条の大軍

が襲いかかる。潰走する武田軍。に「先程の恨み、思いしれノ」  
「フぎゃ〜ノ」

その後、ファジー武田がどうなったかは誰も知らない。

つぎはキャラ、キャラIIの桃色図鑑→

新コーナー  
タイトル未定

むかつく、むかしあった十字軍の機軸のコーナー「弱小大名物語」に送ったのにボツだった。そして、武將風雲録で「太平の世があととれるよ」と送ろうとしたら、もう戦っていた。余勢をかってファンストとデジーも終わった。こ

# 桃色図鑑 キャル・キャルⅡ 男を迷わす美女2人

かわいい女と美しい女の間には深い  
みそがあるけれど、エッチさせない  
という点では一緒やんけ。

パーティーソフトから、昨年  
に発売された『キャル』と『キャ  
ルⅡ』は勇気のない男の子がし  
だいに勇気を得ていくというの  
がテーマになっている。1作目  
のキャルでは女の子に告白する  
勇気を手に入れるわけだし、キャ  
ルⅡでは好きな女の子を助け

るための勇気を手にすることに  
なるのだ。

ところが、それだけ1人の女  
の子につくしても一度もエッチ  
にいたらない、という設定なの  
だからたまらない。いちばんエ  
ッチしたい女の子とはできない  
という、現実にくらでもあり

そうな話をゲームのなかにまで  
持ちこんでしまったというのが  
なかなか興味深いところだ。

今回の桃色図鑑ではそういった  
設定(性格)を持ったを2人の  
キャラにスポットを当ててキャ  
ルの世界をさぐってみたいと思  
うのだ。



## 本命 結城美和 Miwa Youki

現実の世界でも本命の女の子には  
「好きだ」の一言がいなくて、カ  
スをつかんじゃったりすること  
ってあるんだよね。彼女はそんな  
本命女の子の代表格、どんな男だ  
って彼女を好きになってしまう魅力  
にあふれている。第1に清楚にし  
て可憐。第2に母のようにやさし

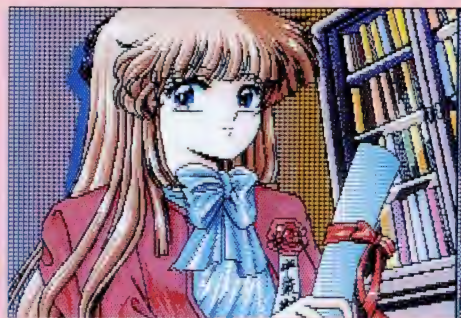
く、この若さにして男の甘えを受  
け入れる素地もできあがっている。  
こんな女の子はいないよー。もう、  
完璧。そのかわり、絶対にこんな  
女の子とはエッチなんかできない。  
まるでマリア様のようなものだも  
の……。やっぱり、エッチできる  
ふつうの女の子のほうがいいなー。



●見よ！ この神々しいばかりの瞳を。これは常軌が壊れるかもしれない



●前々見えていてもちょっとふっくらしないのが女神様と呼ばれるゆえん



●3年間通った高校の卒業式での場面。彼は3年間もエッチをがまんしたのかな！



●二つが高校1年のときの美和ちゃん。この年齢を感じさせない清楚さ！



●美和ちゃんのさまざまな表情をお楽しみください♡

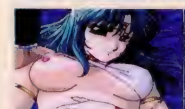
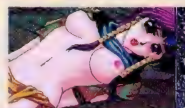
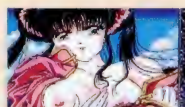
今月のお題は「歌と詠む会」です。●新機種の ニュースを聞いても うれしくない どうせわたしは 貧乏金なし(京都府・P・M・I) ●心配を していたことが 起つたな ST 買ったら GT 出現(滋賀県・鈴木真一) ●死ぬ前に なにか一言 いわせてよ ターボRが ほしかつたんだ(福岡県・メルタンII世) ●今月はGTの発表直後というところもあって、ターボRネタが多かった。ではソートのほつての喜びの歌を詠んでみよう。●シムシティー 町長になって 町づくり 万歳三唱 移種決定(広島県・幻想の魔術師・? 歳☆) ●今月はGTの発表直後というところもあって、ターボRネタが多かった。ではソートのほつての喜びの歌を詠んでみよう。●シムシティー 町長になって 町づくり 万歳三唱 移種決定(広島県・幻想の魔術師・? 歳☆) ●今月はGTの発表直後というところもあって、ターボRネタが多かった。ではソートのほつての喜びの歌を詠んでみよう。●シムシティー 町長になって 町づくり 万歳三唱 移種決定(広島県・幻想の魔術師・? 歳☆)

## ポスターがあたる名前あてクイズ♡

さて今回、桃色図鑑がバーディーソフトさんからいただいたプレゼントはポスター5枚。これをみんなにプレゼントするわけのだけど、ただプレゼントするんじゃ芸がないので、いつものようにクイズをやっちゃおう。というわけで右にキャルIIに出てくる女の子の写真を6枚ならべてみた。この女の子の名前の組み合わせを下の3つのなかから選んで、ゲーム十字

軍「ポスターがあたる名前あてクイズ」係まで送ってほしい。

- ①ラプンセル、シンデレラ、マツチ売りの少女、ウェンディ、プリンセス・オーロラ、人魚姫
- ②北根編集長、バボ、にゃん☆、かずちよ、ファジー鈴木、Or cだよぎょっぴー
- ③秀蘭、リョーコ、ララミー、キャロル、シェラザード、クレオパトラ



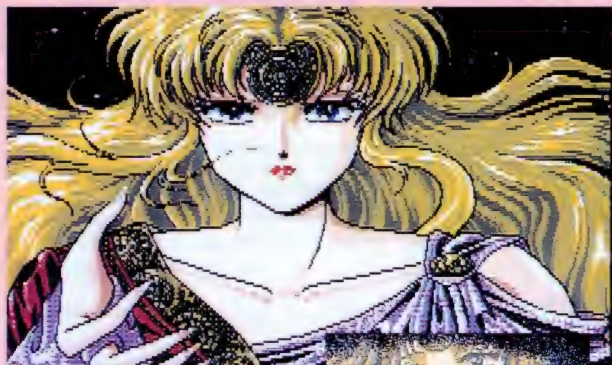
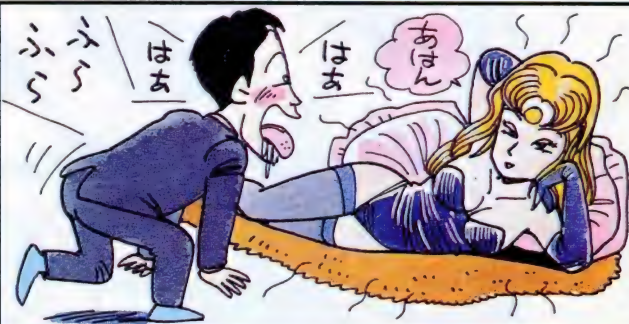
① 髪まじげな目  
② パンティライ  
③ 手を縛られて  
をしたこの美人  
ンが鮮やか♡  
はいつか誰だ  
日焼けした女の  
り。異国の香  
子、かなり苦  
してそう  
るのねー

④ 女というより  
も大人になりき  
も気品がただよ  
う。じつは高貴  
な人物なのでは  
ないかな  
⑤ オレにもいわせろ  
⑥ 武將アタの不滿  
はここに  
⑦ 武將アタの不滿  
はここに  
⑧ 武將アタの不滿  
はここに  
⑨ 武將アタの不滿  
はここに  
⑩ 武將アタの不滿  
はここに

## あこがれ ヴィーナス Venus

男だったら少年時代に学校の先生にあこがれたり、友達のお姉さんを好きになったりした経験があると思うけれど、このヴィーナスはそういったあこがれの女の人の典型的な存在。ただ単にあこがれというだけではなく、大人の色気をムンムンに迫ってくれたり(主人

公の想像のなかでだけ……)するので、本命の美和ちゃんよりは肩がこらなくていいな。童貞くんが初めてのするならこんな女性のほうがいいんじゃないかな。でも、さすがに大人の女性だけあって海千山千でかわしてくるから童貞くんには扱えないかも。



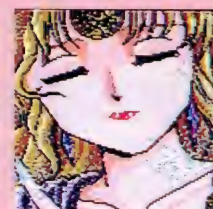
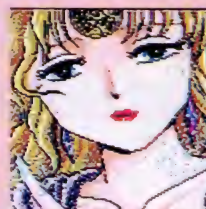
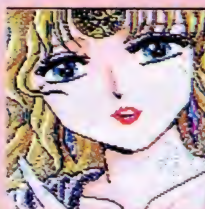
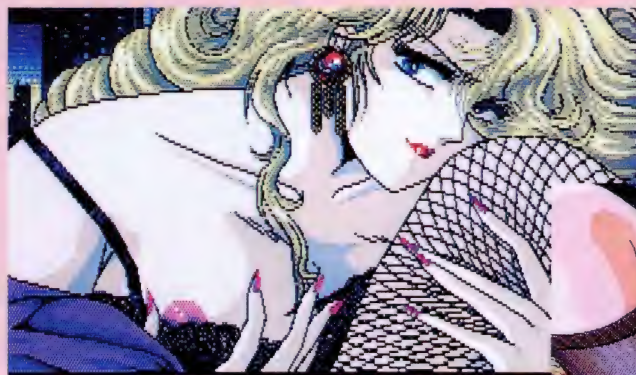
① ありりとしまった知的な顔にも大人の色気が感じられる



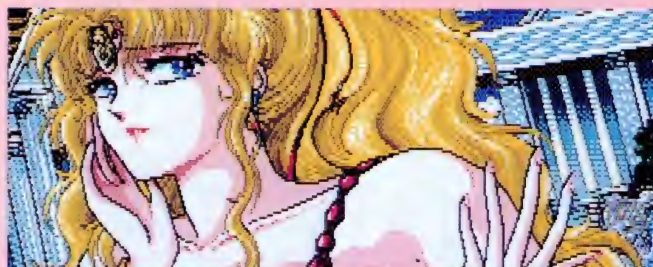
② ほらほら、こんなに可愛い♡



③ こっちはやさしいおねーさんという感じの表情だ



④ ヴィーナスの表情を連続写真でどうぞ♡



⑤ こまった顔したヴィーナスもなかなか、どこか幼く見える



⑥ さあ、いっしょに、という感じでヴィーナスが抱かれている。距離感わめば……



⑦ こっちはもうとて魅力的にわしりなまきを出してくる

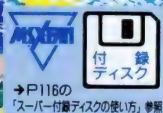
来月は「決勝」 関ヶ原 武將発表!

ファイルでまわるダイヤモンド

# BASIC ピクニック

## #32 シーケンシャルファイルの実例

シーケンシャルファイルの、なにがシーケンシャルでどこがファイルなのか、目に見えないファイルの世界を見せるために、まわるダイヤモンド再び。



**シーケンシャルファイル** sequential file 今月は、なぜか体調が悪く、つい文章が「ですます」調になってしまいました。そこで、ぜんぜん関係ないようですが、仮にもBASICピクニックを読んでくださっている読者のみなさまに、毎月タイトルバックのイラストがどのように制作されているかをお教えしましょう。このイラストをかいているのは、おはこんでおなじみのノミヤマ先生なのですが、わたしは毎月、BASICピクニックの企画が決まるとノミヤマ先生にファクスで今月やろうと思っていることを手紙にして送ります。今月は

「シーケンシャルファイルを使った3D線画アニメーションをやります。以前使った、まわるダイヤモンドをシーケンシャルファイルを利用して高速に表示する、つもりです。イラストは、シーケンシャルファイルとダイヤモンドから連想されるものに園児か小学生をまぶしてください。たとえば、全身にダイヤの装飾をつけたサナダ虫と遊ぶ子どもとか、クネクネと続く1本道のところどころに落ちているダイヤモンドをひろう子どもたちとか」という文章を送りました。正直いって、これでイラストをかいてもらえるのかどうか、毎月、不安なんです。それでも、今月もノミヤマ先生は上のようなイラストを仕上げてくれたのですが、ポツリと「今月は、ちょっとむずかしかったです」といってほえまれました。というわけで、シーケンシャルファイルとは、このイラストのように、サナダ虫みたいなものです。

## データをファイルに「PRINT」する

ちょうど1年まえの1991年2月号で、基本データをもとに毎回座標を計算しながらゆっくりとまわるダイヤモンドの3D表示プログラムを掲載した。

この3Dダイヤモンドは、①13個の頂点を②明るさのちがう30本の線分で結んで表示している。線分を結ぶ頂点の組み合わせはずっとおなじなので、毎回用意する必要があるのは、①で13組の座標データ(つまり26個の数値データ)、②で各線分ごとの明るさのデータ30個の、計56個のデータだ。

この56個のデータを、まとめて計算してシーケンシャルファイルにしておこう。

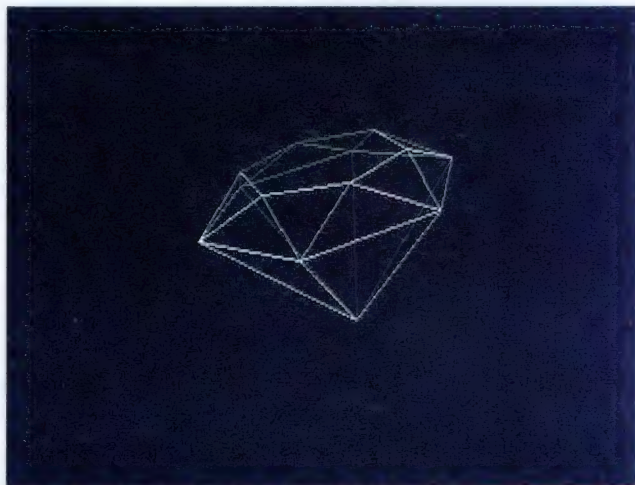
リスト1は、そのデータファイルを作るためのプログラムだ。じつは、これは1年まえのプログラムを見やすいように整理したうえで、ファイル書きこみの部分を追加するだけでできあが

ってしまった。

ようにするに、座標などのデータを計算する端からシーケンシャルファイルに書きこんでいくだけなのだ。リストではわざと左寄り(左から3文字目)に書いている、

PRINT #1, ~

がシーケンシャルファイル「D1A-DATA」に書きこんでいる部分だ。シーケンシャルファイルへの書きこみは、画面やプリンタに文字を出力するときとほとんどおなじなのだ。



④これ1個表示するには、頂点の組み合わせデータのほかに56個のデータが必要だ。リスト1は、とりあえずそのデータ群をディスクに書きこむためのプログラムだ

## ■リスト1 ダiamondのデータファイルを作る

DIA-MAKE.BP2

```

1000 '●●● MAKING DATA FILE
1010 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
1020 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
      :DEFSNG R,T,U,W-Z
1030 DF$="DIA-DATA"
1040 OPEN DF$ FOR OUTPUT AS #1
1050 '●●● FIRST SETTING
1060 R=1.7
1070 XM=0:YM=0:ZM=0
1080 U=ATN(1)/6
      :DIM T(2,2):T(0,0)=1:T(1,1)=COS(U)
      :T(2,2)=T(1,1):T(2,1)=SIN(U)
      :T(1,2)=-T(2,1)
      :DIM C(5):FORI=0TO1:FORJ=0TO2
      :C(J+I*3)=J:NEXT:NEXT
1090 '●●● DATA READING
1100 READ N,M,OX,OY
      :PRINT #1,N;M
1110 '●● ARRAYS
1120 DIM X(N),Y(N),Z(N)
1130 DIM XX(N),YY(N),A(M),B(M)
1140 '● FIRST POSITION
1150 FOR I=0 TO N
      :READ X(I),Y(I),Z(I)
      :XM=XM+X(I):YM=YM+Y(I):ZM=ZM+Z(I)
      :NEXT
      :XM=XM/I:YM=YM/I:ZM=ZM/I
1160 FOR I=0 TO N
      :X(I)=X(I)-XM
      :Y(I)=Y(I)-YM
      :Z(I)=Z(I)-ZM
      :NEXT
1170 '● A(m),B(m);START & END OF LINE
1180 FOR I=0 TO M
      :READ A(I),B(I)
      :PRINT #1,A(I);B(I);
      :NEXT
      :PRINT #1,
1190 GOTO 1300
1200 '●●● CALCULATING & PRINTING(●)
1210 READ A
1220 IF A=0 THEN END
1230 IF A=4 THEN SWAP T(2,1),T(1,2):GOTO
1210
1240 A=A-1
1250 FOR I=0 TO N
1260 X=X(I)*T(C(A),C(A))
      :+Y(I)*T(C(A),C(A+1))
      :+Z(I)*T(C(A),C(A+2))
1270 Y=X(I)*T(C(A+1),C(A))
      :+Y(I)*T(C(A+1),C(A+1))
      :+Z(I)*T(C(A+1),C(A+2))
1280 Z=X(I)*T(C(A+2),C(A))
      :+Y(I)*T(C(A+2),C(A+1))
      :+Z(I)*T(C(A+2),C(A+2))
1290 X(I)=X
      :Y(I)=Y
      :Z(I)=Z
      :NEXT
1300 PRINT #1,"XY";

```

```

1310 FOR I=0 TO N:
      :W=(Z(I)+500)/600
      :XX(I)=X(I)*R*W+OX
      :YY(I)=Y(I)*W+OY
      :PRINT #1,USING"###.###";XX(I),YY(I);
      :NEXT
1320 PRINT #1,:PRINT #1,"L";
1330 FOR I=0 TO M
      :L=2^(4+(Z(A(I))<0)+(Z(B(I))<0)
      :+(Z(A(I))+Z(B(I))<0))-1
      :PRINT #1,USING"###.###";L;
      :NEXT
      :PRINT #1,
1340 GOTO 1200
1350 '●●● N(チョウテン) M(ヘン) OX, OY
1360 DATA 12, 29, 256,80
1370 '●●● X(n),Y(n),Z(n)
1380 DATA 44.282, 0, 123.301
1390 DATA 19.282, 0, 80
1400 DATA 44.282, 0, 36.6988
1410 DATA 94.282, 0, 36.6988
1420 DATA 119.282, 0, 80
1430 DATA 94.282, 0, 123.301
1440 DATA 69.282, 22.9825,160
1450 DATA 0, 22.9825,120
1460 DATA 0, 22.9825, 40
1470 DATA 69.282, 22.9825, 0
1480 DATA 138.564, 22.9825, 40
1490 DATA 138.564, 22.9825,120
1500 DATA 69.282,102.983, 80
1510 '●●● A(m),B(m)
1520 DATA 0,1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,0
1530 DATA 6,7,7,8,8,9,9,10,10,11,11,6
1540 DATA 0,6,0,7,1,7,1,8,2,8,2,9,3,9,3,
10,4,10,4,11,5,11,5,6
1550 DATA 6,12,7,12,8,12,9,12,10,12,11,1
2
1560 '●●● A:MAWALING DATA
1570 DATA 1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,
2,4,1,1,1,1,1,1,1,2,3,3,3,3,3,3,0

```

## リストのプログラム解説

1000~1040 画面などの初期設定／データファイルを「DIA-DAT A」としてオープン  
 1050~1080 変数、配列の初期化および設定 ●R=SCREEN7用の縦横比修正用データ●XM、YM、ZM=仮想3次元座標系でのダイヤモンドの中心座標(回転の中心)●U=7.5度のラジアン値(1回に回転する角度)●T(n,m)=回転座標の計算(行1250~)で使用する係数●C(n)=配列Tを各座標軸で使いわけする引数管理用  
 1090~1180 初期データ読み出し(行1350~1550から読み出し)●N=頂点数-1●M=辺の数-1●OX、OY=画面の座標系での中心座標●X(n)、Y(n)、Z(n)=仮想3次元座標系での頂点nの座標●XX(n)、YY(n)=画面の座標系での頂点nの座標●A(m)、B(m)=辺mの始点、終点の頂点番号※行1100でN、Mを、行1180でA(m)、B(m)

のデータファイルへの書きこみ  
 1190 行1300に飛ぶ  
 1200~1340 回転図形の座標計算とデータファイルへの書きこみ  
 1210~1240 回転方向データAの読み出しと評価(A: 0=終了、1=X軸回転、2=Z軸回転、3=Y軸回転、4=逆回転、1~3は-1して配列Cの添字とする)  
 1250~1290 仮想3次元座標系での回転計算 ●X、Y、Z=計算された回転後の座標一時保存用  
 1300~1310 表示用座標データの計算とファイルへの書きこみ ●W=画面上の奥行き表現用  
 1320~1330 辺mの明るさLの計算とファイルへの書きこみ ●L=3段階の明るさに対応したパレットコード  
 1340 行1200に飛ぶ  
 1350~1570 データ(内容はREM文に書かれた変数名を参照)  
 ※行1180、1330の末尾にある「PRINT #1,」は改行用

前ページの続き おはこんのタイトルバックも同様の手法でノミヤマ先生にかいていただいています。今月は、「2月」というとセブンイレブンとかバレンタインとかですが、今年は2月11日建国記念日(紀元節)が2月15日仏滅記念日(注・そんなものありません)のどちらかで、日向の地に降臨した二二ギノ命によりそうバボか、北枕で地磁気と共鳴しながら入滅していくシャカにとりすがるバボか、バボ顔した大豆によるメンデルの法則図とかでもいいです」

と書いて送ったら、89ページのようなイラストになりました。

**リスト2の使い方** 「DIA-DATA」というファイルは、すでに付録ディスクのなかに入っているの、リスト2「DIA-DSP.L BP2」をRUNすれば、このページ下でくるくるしているダイヤモンドがディスプレイに出てくるだろう。ただ、いまのままでディスクからデータを読み出すたびに動きがちっと止まってしまう。そこで、行3000以降に、MSX2のRAMディスク(CALL MEMINIの互換RAMディスク)を利用するルーチンを付けておいた。RUNのかわりに、RUN3000を実行すると、RAMディスクを設定し、付録ディスクの「DIA-DATA」をRAMディスクに移しかえて、DFSを「MEM:DIA-DATA」として、行2050に飛ぶ。これ以降は、RAMディスクのデータにもとづいてまわることになる。互換RAMディスクの使い道はこういうところにあったのだ!

**EOF(ファイル番号)** EOF関数は、その番号のシーケンシャルファイルの最後のレコードを読み出したかどうかを教えてくれる。たとえば、ファイル#1の最後のデータを読み出していると、EOF(1)は-1。このとき、さらに読みだそうとすると、Input past end というエラーが出る。

## ② ファイルからデータを「INPUT」する

前ページのリスト1を実行すると、そのときセットしていたディスクに「DIA-DATA」というデータファイルを作り、図1のようにデータを書きこんでいく。

### ■シーケンシャルファイルに並べられていくデータ

図1は、1マスが1バイトで見た目どりの「文字」が書きこまれていくことを意味している。たとえば、このファイルの先頭には、前ページ、リスト1の行1100にある、PRINT #1, N:Mによって、12(=N)と29(=M)という数値が書きこまれるのだが、データファイル「DIA-DATA」のそれに対応する部分は、図1のように、空白、1、2、空白2個、2、9、空白、CR、LFというふうにデータがならんでいる。「1」は数値の1ではなく、文字としての数字つまりCHR\$(49)の1だ。

これは、ふつうのPRINT文でもまったくおなじだ。

リスト1の行1100を  
PRINT           N:M

とした場合、やはり、

12   29  
と表示して、カーソルを次の行の先頭に持っていく。この場合も、それぞれのキャラクタコードをVRAMに書きこんでいるわけだから。また、もう1つ、注目したいのは、

「次の行の」

「先頭に持っていく」

という動作だ。これには、CRコードとLFコードが作用している。文章表現上、順番は前後しているが、前者がLFコード、後者がCRコードの作用だ。

じっさいには、CRコードによってカーソルはその行の先頭にもどり、LFコードによって次の行へ送られる。

PRINT文に続く式(数や文字など)の末尾になにもないと、CRとLFが自動的に追加され、「;」を区切りに使ったり、末尾に付けたりしておくともCRもLFもなく、次にPRINTされるものが続けて表示される。「,」も決められた表示位置に頭ぞろえで表示されるという点以外は同様だ。そのほか、USING文もおなじように使える

(リスト1では後述する理由で、USINGも使った)。

前ページのリスト1の「PRINT #1,」を、「PRINT」に置き換えれば、データファイル「DIA-DATA」に書きこむのとまったくおなじ形式で画面上にデータを表示してくれる。

### ■シーケンシャルファイルからデータを取り出す

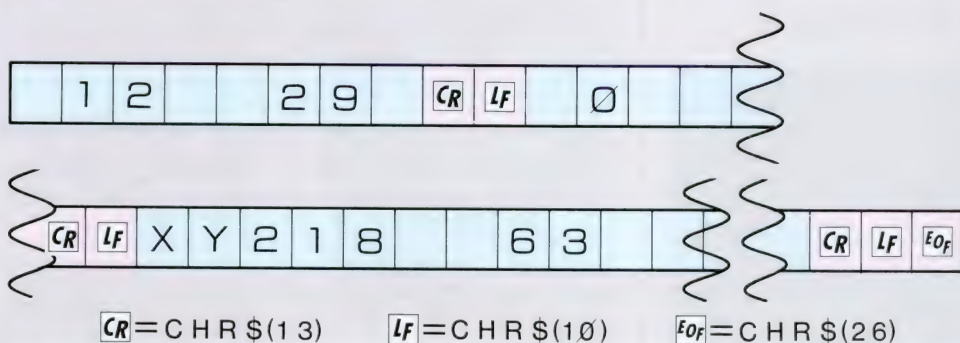
ようするに、「DIA-DATA」には、図2のようにデータが書きこまれているのである。

このデータファイルを、リスト2の行2050のように「FOR INPUT」(入力用ファイルの指定)でオープンすると、以降、たとえば、

INPUT #1, A  
とするたびに、変数Aに最初から順に数値データが入っていくのだ。まず、12が入り、次にINPUT #1, A  
とすると、こんどは29が入り、次は0、1、1、……。このように空白を区切りとして、数値データを切り出してしてくれる。

では、ダイヤモンドを表示するときに必要なデータを順番に書きこんでおき、その順に取り

■図1 シーケンシャルファイルのデータの並び方



●シーケンシャルファイルには、CR、LF、EOFの3つのコードが付きものだ。●CRとLFは、2つ1組で、レコードの区切りを表す。シーケンシャルファイルにおけるレコードとは、単純にいうとLINE INPUT#で一度に読み出されるデータのまとまりの単位といえる。たとえば、アスキーセーブされたプログラムの1つの行は、まさに典型的なレコードだ。ちなみに、CRはCTRL+M(またはRETURNキー)、LFはCTRL+Jに対応するコントロールコードだ。●EOFは、End Of File(ファイルの終わり)の略で、CTRL+Z。シーケンシャルファイルの終わりにはかならずこのコードが付く。



くるくるまわるダイヤモンド。1年まえより速くなった

出して表示していけばかんたんだ。そこで、ごくストレートにデータファイルを作り、それをもとに表示させてみたのだが、うまくいかなかった。なぜなら、その方法だと1つ1つ計算してやっていくよりも、格段にスピードが遅かったのである / ガーン。ファイルを読み出すのはけっこう時間がかかるのだ。

そこで、一計を案じて、リスト1でデータファイルを作るときに、「XY」などの文字を入れたり、USING文を使ったりして形を整えておき、リスト2では、最初のN、Mと配列A、Bだけを数値データとして単純に読みこみ、以降は、文字変数XY\$, L\$で読み出す(行2150、行2170)ことにした。

シーケンシャルファイルでは、文字データの区切りは、CHR\$(44) (コンマ) か CR+LF なのだ。今回のデータファイルで

は、コンマをまったく使っていないので、一度、文字変数としてデータを読みこむと、その変数のなかにCR+LFまでのすべてのデータが入ってしまう。今回は使わなかったが、LINEINPUT#によって読み出すと、コンマも含めてまるごと変数に入れてくれる。

リスト2は、そうやってデータで腹いっぱいになったXY\$やL\$を、あらかじめ決めておいた文字数で区切って切り出し、数値に変換して使っている、というわけなのだ。

こうすると、ファイルから読み出すのは1つのダイヤモンドにつき、2回ですみ、あとは単純な処理なので、それほど時間がかからない。

データが多いとき、シーケンシャルファイルは、数値で書きこみ、文字で取り出すのがよさそうだ。

## ■図2 「DIA-DATA」の中身

[illegible]

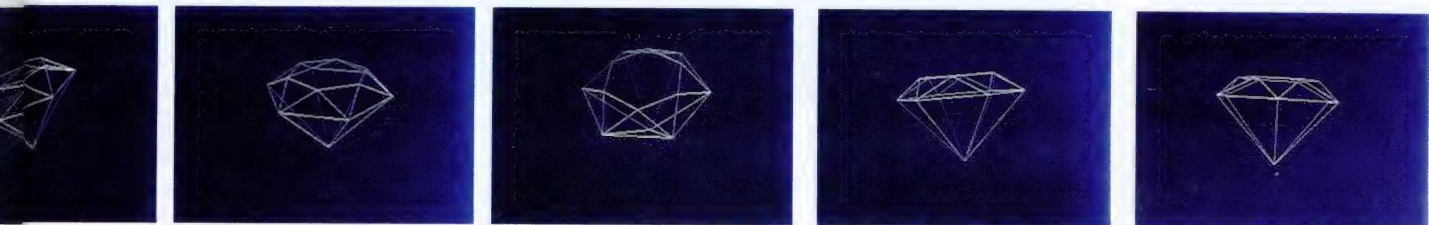
## ■リスト2 ダイヤモンドのアニメーション

DIA-DSPL.BP2

```

2000 '... DRAWING
2010 ' FIRST SETTING
2020 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40
2030 CLEAR 1000:DEFINT A-Z
2040 DF$="DIA-DATA"
2050 OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
2060 INPUT #1,N,M
2070 DIM A(M),B(M),X(N),Y(N)
2080 FOR I=0 TO M
: INPUT #1,A(I),B(I)
:NEXT
2090 '... SCREEN SETTING
2100 COLOR 15,0,4:SCREEN 7
2110 P=0:Q=1:SETPAGE ,1:SCREEN,0
2120 COLOR=(4,1,1,2)
:COLOR=(1,3,3,3)
:COLOR=(3,5,5,5)
:COLOR=(7,6,6,6)
2130 '... DRAWING A DIAMOND
2140 SETPAGE P,Q
:CLS
:SWAP P,Q
2150 INPUT #1,XY$
2160 FOR I=0 TO N
: X(I)=VAL(MID$(XY$,8*I+3,4))
: Y(I)=VAL(MID$(XY$,8*I+7,4))
:NEXT
2170 INPUT #1,L$
2180 FOR I=0 TO M
: L=VAL(MID$(L$,2*I+2,2))
: LINE (X(A(I)),Y(A(I)))
- (X(B(I)),Y(B(I))),L,,OR
:NEXT
2190 IF EOF(1) THEN
CLOSE
: OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
: INPUT #1,N$,N$
2200 GOTO 2130
3000 '...
3010 '... FLOPPY >>> RAM
3020 CLEAR 1000:MAXFILES=2
3030 DF$="DIA-DATA"
3040 OPEN DF$ FOR INPUT AS #1
3050 CALL MEMINI
:OPEN "MEM:"+DF$ FOR OUTPUT AS #2
3060 INPUT #1,A$:PRINT #2,A$
3070 IF EOF(1) THEN
CLOSE
: DF$="MEM:"+DF$:GOTO 2050
3080 GOTO 3060

```



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月7日発売の本誌4月情報号の欄外で行います。

#### ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX  
②MSX2 ③MSX2+  
④MSXturboR(A1ST)  
⑤MSXturboR(A1GT)

② 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で⑤以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAM(MEM-768)  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)  
⑩どれも持っていない  
⑪その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング  
③パソコン通信 ④ワープロ  
⑤CG ⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン(スーパーファミコンも含む)  
②メガドライブ(マークIIIも含む)  
③PCエンジン ④PC88系  
⑤PC98系(PC-286も含む)  
⑥FM TOWNS ⑦X68000  
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア  
⑩その他(具体的に記入)  
⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①くらやみの戦い ②おならジャンプ ③SQL ID ④α(オーム) ⑤変態生物アメーバ ⑥槍投げ100m ⑦LEAD THE DOT ⑧BRAILLE POINTS ⑨トランペットの調べ ⑩UFO ⑪センタッキーアクション ⑫台風上陸 ⑬M.T.GO DDESS ⑭どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①ヴァルアの祝宴 ②STAR SOLDIER ③STAGE 1  
④Departure for Space  
⑤C7 ⑥テラメヌエット ⑦エジプトからのメッセージ ⑧雪のローマ ⑨Step1 ⑩どれも興味がない

⑰ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ロイヤルブラッド	4
2	幻影都市	12
3	戦国ソーサリアン(妻「ソーサリアン」)	18
4	スーパー上海ドラゴンズアイ	106
5	2021SNOOKYノ	108
6	舞	110
7	スーパープロコレ2	78

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>ロイヤルブラッド
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	<FAN ATTACK>戦国ソーサリアン
5	十字軍
6	BASICピクニック
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>マシン語の気持ち
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	F M音楽館
12	ゲーム制作講座
13	記憶のラビリンス
14	今月のいーしょーくー情報
15	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
16	F F B
17	G M & V
18	パソ通天国
19	ほほ梅屋のCGコンテスト
20	A Vフォーラム
21	<FAN NEWS>スーパー上海ドラゴンズアイ
22	<FAN NEWS>2021SNOOKYノ
23	<FAN NEWS>舞
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「バイパニック」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	F M音楽館
5	A Vフォーラム
6	ほほ梅屋のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASiCマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ビッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	⑧スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊P.C.エンジン
17	⑧P.C.エンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打南信長
9	ウィザードリィ3
10	A D & D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	S.D.スナッチャー
15	S.D.ガンダム ガチャボン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	キャルシリーズ
19	キャンぺン版大戦略
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフィックス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ベナントレース2
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザナドゥ
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ベナントレース
34	シュワルツシルトII
35	水戸黄伝
36	スナッチャー
37	スーパー上海ドラゴンズアイ
38	スーパー大戦略
39	スーパーバトルスキャンパニック
40	スペース・マンボウ
41	聖戦士ダンバイン
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設RAM(MEM-768)
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	闘神都市
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴンクエスト
53	ドラゴン・ナイト
54	ドラゴン・ナイトII
55	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
56	2021SNOOKYノ
57	N I K O <sup>2</sup>
58	信長の野望<全国版>
59	信長の野望・戦国群雄伝
60	信長の野望・武将風雲録
61	ハイドライド3
62	パロディウス
63	ビーチアップ各号
64	ビーチアップ総集編2(笑)
65	ViewCALC
66	ピラミッドソーサリアン
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ぶよぶよ
72	フライ上巻
73	フリーコマンダーII
74	プリンセスメーカー
75	F R A Y
76	ボッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	μ・SIOS(ミュー・シオス)
80	ラスト・ハルマゲドン
81	ランペルール
82	ルーンマスター三国英傑伝
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑っせえるすまん

●12月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

# ファンダム

多少年代ものながら名作といわれた市販ゲームが付録ディスクにタダ同然で入っている昨今、ファンダムに収録しているプログラムたちのアマチュア的美点がよく見えてくる、ような気がしませんか。

P BRAILLE POINTS	35/50
P M. T. GODDESS	36/52
P トランペットの調べ	38/56
P おならジャンプ	39/55
P 槍投げ100m	39/58
P くらやみの戦い	40/59
P 台風上陸	40/60
P SOLID	40/61
P Q	41/62
P UFO	41/63

P センタッキーアクション	41/64
P PLEAD THE DOT	42/65
P 変態生物アメーバ	42/66
● ファンダムスクラム=選考会レポート+あしたは晴れだ/+情報局+質問箱+1行プログラム	44
● マシン語の気持ち	47
● スーパービギナース講座	48

※ Pはプログラム。それぞれ、遊び方・使い方のページと解説のページを示しています。



## 点字と五十音を行き来する点訳ツール

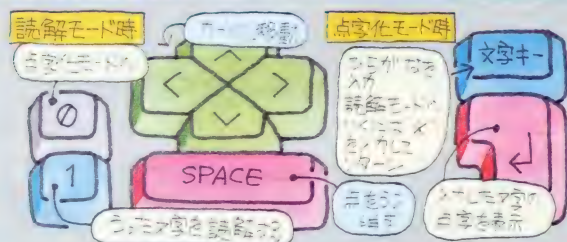
ブレイル・ポイント

# BRaille POINTS

画3面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボIIは標準モードで

by KANU-SAN'92 SOFT ▶ 解説は50ページ



日本語の五十音+数字を点訳するための簡易ツール。ただし、このツールで表示される点字は、裏返しになっている(打つときは裏から打つため)。ふつうに見た点字一覧表と点字の規則については51ページに詳しい。

### ■読解モード(点字→かな)

黄色いカーソルを動かしてスペースキーで点をセットし、1キーを押すとその点字に対応する文字が「WORD :」の右に表示される。対応する文字がない場合はなにも表示されない。

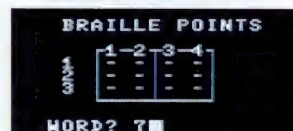
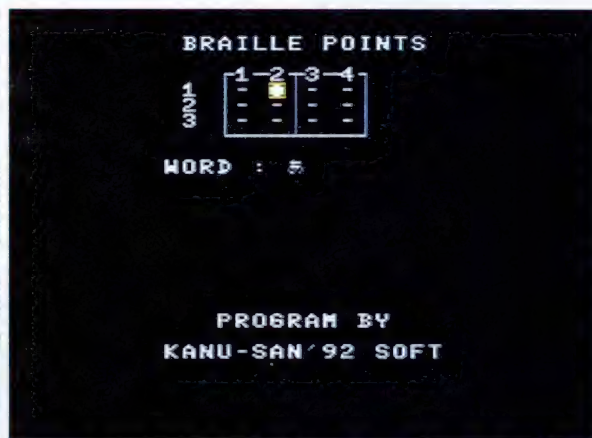
### ■点訳モード(かな→点字)

読解モードで0キーを押すと点訳モードになる。「WOR

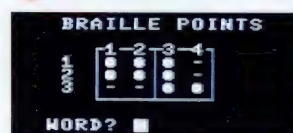
①上の四角い枠が点字表示部(裏返しに表示)。  
②は突起あり、下に対応するかなが表示される。

□?」と聞いてくるので、ひらがな、または数字(カタカナは不可)を入れたら、その文字に対応

した点字が表示される。読解モードにもどるには「\*」を入力してリターンキー。(山島)



④0キーを押すと点訳モードになる。点訳したい文字を入力すると



⑤こういうふうな点を打てば「7」になるというわけ。「\*」で読解モードになる

ターボIIユーザーの方へ ※ターボIIは標準モードで書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DO S1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」テンキーは不可を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

## 女神の戦いから新しいなにかがはじまる

エム・ティー・ゴッデス

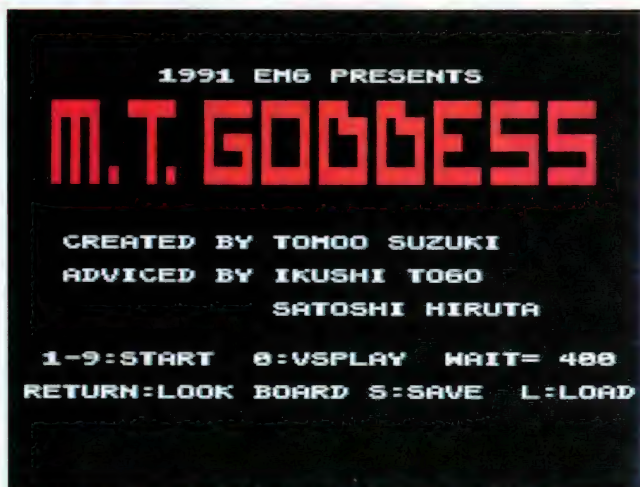
## M.T.GODDESS

画12面

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは高速モードで

by 鈴木“E君”朝夫

▶解説は52ページ



①タイトル画面。遺跡の番号を選ぶ。カーソルキー左右で戦闘モードのスピードを調節できる



## 宝玉

④全部集めるのが目的。取るたびにだれか1人の攻撃力が1あがる

ゲームの考え方、ジャンルはさまざまだが、ある見方でわければ次の2つになる。

- ①説明のいらないゲーム
  - ②くわしい説明の必要なゲーム
- この「M. T. GODDESS」は、世界中のすべての人にとって②だろう。

ゲームを遊ぶにあたって覚える必要のあることが多いというのも理由の1つだが、それ以上にこの作品の持つゲーム性が前代未聞だからである。ただ、おそらくは、この作品が指し示す

方向はコンピュータゲームの1つの潮流となるだろう(予感)。

この作品では、独立した人格を持つかのようなコンピュータキャラと「協力して」戦う。このことが、この作品をとっつきにくくしているようだが、最初つまらなくても、あきらめずに何度かやってみてほしい。新しい楽しみのためには、当初、多少の苦労がつきものなのだ。

## ゲームの目的

プレイヤーは、GODDESSチームの主要キャラとして行動し、敵チームと戦いながら、遺跡のなかに散らばる8つの宝玉をすべて集めるのが目的。

## チーム

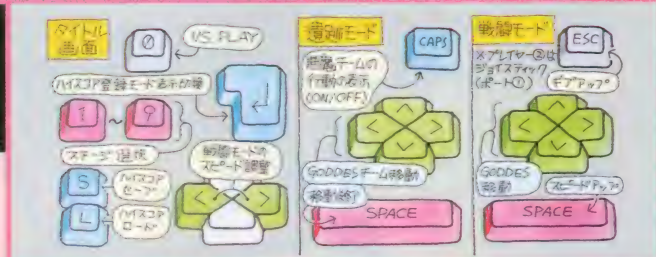
1チームは1~7人で構成さ



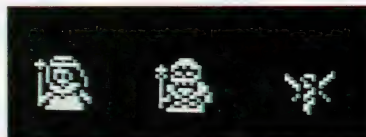
④ゲームスタート。まずはGODDESSチームのターン



④敵は視界内に入ってくると近づいてくる(自分からは攻撃できない)



## GODDESSチーム



④戦闘モードでのプレイヤー側のキャラ。左端から女神、神官、妖精。プレイヤーは女神のみ操作できる

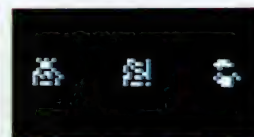


④遺跡モードでGODDESSチームを表示するときのキャラクタ

## 敵チーム



④戦闘モードでの敵チームのキャラ。左端から神、神官、妖精の順で、基本的に上と同様



④遺跡モードのキャラ。強さに応じて表示されるキャラが5通り

きない。

## 遺跡の選択

タイトル画面で数字キーを押して遺跡を選ぶ。

1=トレーニングステージ1

(宝玉3個、敵4チーム)

2=トレーニングステージ2

(宝玉5個、敵8チーム)

3~9=ステージ3~9

(宝玉8個、敵16チーム)

選ぶと、遺跡を作るあいだしばらく待ち、ゲームがはじまる。

## 遺跡モード

1ターンの移動力はそのチー



## 葉

④遺跡のなかに落ちていて、取ると全員の体力上限値が1あがる

※ハイスコアのセーブをする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。また、データをロードしたときは、メモリにあるデータと比較して、高いものだけをロードします。

# RELICS(遺跡)マップ

戦闘モードで勝ったときに表示されるマップ。マップ中、4色の四角で次のものを示している。

・白い四角=宝玉

・緑色の四角=葉

・赤い四角=敵チーム

・黄色い四角=自分の現在位置

また、遺跡1は1本道だ。

## RELICS2



ムの評価点の20分の1(100なら5)。この移動力の範囲内でマップを移動し、とちゅうでとまりたければスペースキーを押す。また、敵が宝玉を持っていくこともあるので、戦って取り返すためにも注意が必要。

### 戦闘モード

敵に接触されると戦闘モードに入る。アクションゲームで、攻撃方法は体当たりのみ。どちらかの全滅で終了する。

戦場の右端の列は自陣で、ここにいるあいだ体力が1ずつ回復。ただし、攻撃を受けると逆にダメージは2倍になる。これは敵チームもおなじ事情。

緑色の箱を取ると妖精が出てきて仲間になる(ただしすでに7人いるとだめ)。

ダメージを受け、体力が4分の1以下になると「C」のマークがついて危険を知らせる。

このモードで相手のコマを倒すたびに、そのコマの体力上限が1ずつあがっていく。

このモードで操作できるのは、女神のコマだけで、あとはGO



④遺跡3の遺跡モード。敵チームの移動情報が刻々と表示され、状況はつねに目まぐるしく変わっていく

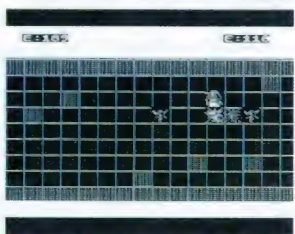
DDESSチームも含めて、すべてコンピュータが操作する。

### その他

タイトル画面で0キーを押すと、戦闘モードで対戦ゲームが楽しめる。先に3勝の差をつけたほうの勝利。

タイトル画面でリターンキーを押すと、各遺跡ごとのハイスコアが表示される。もう一度リターンキーでもとにもどる。

このゲームは、何度もやって最良のコースを探していくゲームなのだそうだが、とりあえずは、この戦闘モードで敵に勝てるようになるというのが、第一の目標になるだろう。(山島)



④戦闘モードは自由にならないこともあってむずかしいが、そこが新しい

## RELICS3



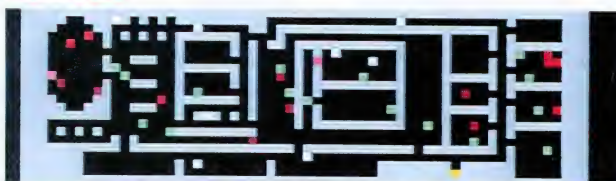
## RELICS4



## RELICS5



## RELICS6



## RELICS7



## RELICS8



## RELICS9



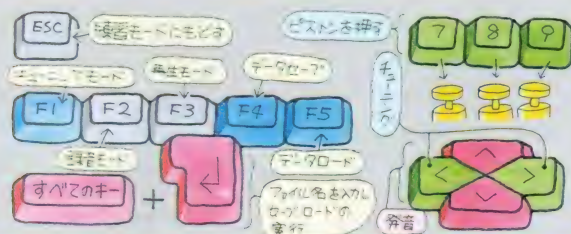
④右端が女神側の陣地、左端が敵の陣地で、それぞれの戦い場所になりやすい

# あこがれのトランペットシミュレータ トランペットの調べ

画5面

MSX2+以降

by MIJINKO-SOFT ▶ 解説は56ページ



RUNすると、画面にはまるでショーウィンドウに飾ってあるかのごとく、きれいなトランペットが表示される。これは、トランペットを持っていないんだけど吹きたい、または持っているんだけど近所迷惑で吹けない人にはもってこいな、トランペットシミュレータなのだ。

トランペットは、金管楽器の代表的なもので、吹き口を吹いて管内の空気を振動させ、音を出す。この作品で管内に空気を送りこむのはカーソルキーだ。

また、スティック関数の値が大きくなるにつれ、トランペットの音は高音になる。スティック関数の値が0 (なにもカーソルキーを押していないとき) は音が出ない。このカーソルキーと、ピストンの組み合わせで演奏することができるわけだ。

RUNした最初は練習モードになっているので、ここで思う存分練習すべし。ほかにもいろいろモードがついている。

## ・チューニングモード

画面で点滅している部分を左に移動させると、音が高音になり、右に移動させると低音になる

## ・録音モード



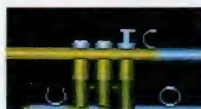
このトランペットのモデルはヤマハのカスタムYTR-800Gだそう。カッコイイなあ



この指使いで、カーソルキー上を押せばドの音



この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばレの音



この指使いで、カーソルキー斜め右上を押せばミの音

このモードが実行されたときから演奏をすべて録音する。録音時間は標準モードで約5分、高速モードでは約1分45秒。途中で録音を中断することもできる。再び録音すると、前に録音していたものは消されてしまう

## ・再生モード

録音したものを再生する。再生時間いっぱいになるか、演奏が終わると自動的に練習モードになる

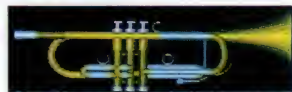
## ・データのセーブ、ロード

データをセーブ、ロードする際

## チューニングもできる



点滅している部分を右にいっぱいにもっていくと低音になる



点滅している部分を左にいっぱいにもっていくと高音になる

のファイル名は英文字が数字で拡張子は不要。標準モードでセーブしたものを高速モードで再

## 音とキー操作の対応表

B♭調	実音(C)	同時に押すキー(矢印はカーソルの方向)		
F#	E	↑ 7 8 9		
G	F	↑ 7 9		
G#	F#	↑ 8 9		
A	G	↑ 7 8		
B♭	G#	↑ 7		
B	A	↑ 8		
C中音ハ	B♭	↑		
C#	B	↑ 7 8 9		
D	C中音ハ	↑ 7 9		
E	C#	↑ 8 9		
F	D	↑ 7 8		9
F#	E	↑ 7		
F#	E	↑ 8	↑ 7 8 9	
G	F	↑ 7 9	↑ 7 9	
G#	F#	↑ 8 9		
A	G	↑ 7 8		9
B♭	G#	↑ 7	↑ 7 8 9	
B	A	↑ 8	↑ 7 9	8 9
C三音ハ	B♭	↑		
C#	B	↑ 7 8	↑ 7 8 9	9
D	C三音ハ	↑ 7	↑ 7 9	
E	C#	↑ 8	↑ 8 9	9
F	D	↑ 7	↑ 7 9	9
F#	E	↑ 8	↑ 8 9	↑ 7 8 9
G	F	↑ 7	↑ 7 8	↑ 7 9
G#	F#	↑ 7	↑ 8 9	↑ 7 8 9
A	G	↑ 8	↑ 7 8	↑ 7 9
B♭	G#	↑ 7	↑ 8 9	9
B	A	↑ 8	↑ 7 8	9
C三音ハ	B♭	↑	↑ 7	
C#	B	↑ 8		
D	C三音ハ	↑		

同時に押すキーの項目では、一つの音に対し、いくつかのキー操作もあることもある。この表を見て、みんながこのトランペットを吹きこなせるように練習してほしい

生したり、またはその逆をした場合、演奏の速度が変わる

(ちえ熟)

## 『星条旗よ永遠なれ』を吹こう!

アメリカ国歌としてあまりにも有名な『星条旗よ永遠なれ』の最初の8小節を演奏してみよう。黒いところが押すキーだ。また、下の音符が長さを表している。

※データをセーブする場合は、付録ディスク以外の別のディスクを用意してください。

## ギャグマンガみたいに、おならで飛ぶ おならジャンプ

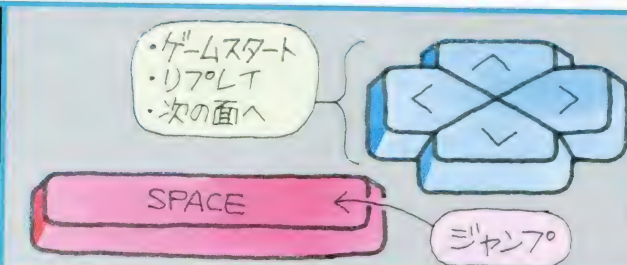
画1面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで  
by TACOM ▶解説は55ページ



① けつ登場と同時に落下開始

作者の手紙に書いてあった遊び方を引用してみる。「スペースでへをだしてとべ!! カーソルでスタート」。これだけ。でも、これで十分わかる。そこがこのゲームのいいところ。

RUNすると画面左下にけつが登場。これを利用して、画面

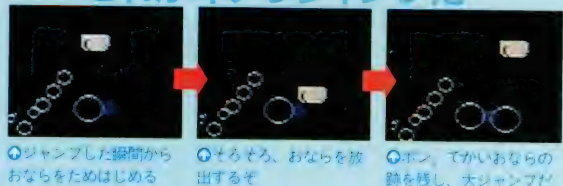


の緑色のところまでたどり着けばステージクリア。スペースキーを押してるあいだは、おならがたまり、キーを放すとたまったおならが放出されてジャンプ(右に向かって放物運動)する。おならをたくさんためれば大ジャンプするぞ。青い丸の障害物

や画面の上、下、右の壁に衝突するとゲームオーバーとなりスコアが表示される。またクリアすると障害物が2個ずつ増えていく。

クリアしたときの画面を見ると、おならの軌跡が夜景みたいで、なかなかきれい。(ちえ熱)

### これがオナラジャンプだ



① ジャンプした瞬間からおならをためはじめ

② そろそろ、おならを放出するぞ

③ ホン、てかいおならの跡を残し、大ジャンプだ



④ ビョン、ビョン、ジャンプしてきてゴールは目前



⑤ あたり方が悪いと、このようにゴールをすりぬけ、ゲームオーバーになる

## オレが世界記録を抜いてやるぜ! 槍投げ100m

画4面 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで  
by Cock-M ▶解説は58ページ

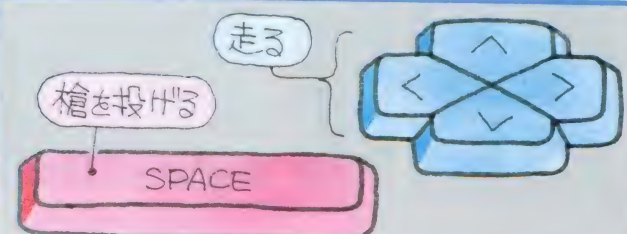
今月の編集部ハマリゲーム。陸上競技のやり投げをゲームにしたもの。

カーソルキーをハイパー方式でたたくと、槍を投げるキャラクタが画面左端から走りだし、もっとたたくと加速がつく。0mラインを越えるとファールになるので、0mラインを越える前に槍を投げる。このとき、右上にある角度メーターの目盛りの位置で槍の飛んでいく角度が決まる。目盛りがいちばん明るくなったときが、槍を投げるのに最適な角度というわけ。投げた槍は地面に突き刺さり、飛んだ距離が表示される。

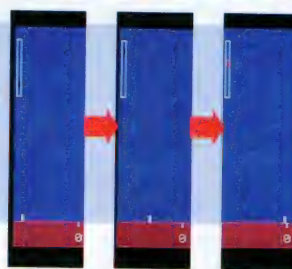


① ここが競技場。角度メーターを見て、走りだすタイミングをさぐれ

要は「走りだすタイミング」である。あとはせいっぱい助走し、0mラインギリギリのところで投げる。運よくベストな角度で投げられれば100mを超えることも可能だ。ちなみに、古い槍投げの世界記録はウベ・ホーン(独)の104.80mだ。(ちえ熱)



### 助走が大切



① 今だ! カチャカチャカチャカチャ、0mラインが近づいてきた



② どうっ! 0mラインギリギリのところで槍を投げた。もうちょっとでファールだ



③ ちょっと角度が浅かったか



④ 槍が下落中



⑤ ただいまの記録は88.61m。助走の勢いがたりなかった。まだまだだ

【ここだけの話】陸上競技の槍投げは1986年4月に新しい槍投げに変わった。従来の槍では飛距離が出過ぎてしまい、競技場からはみだしてしまう恐れがあるため、「飛距離が出ない槍」を使う槍投げになったのだ。この新しい槍を使う前の世界記録が、上の本文中に書いてあるもの。ちなみに今の世界記録は96m96である。(1991年8月26日付報知新聞所載より)

「くらやみの戦い」についてのお断り この作品は、電波新聞社「マイコンBASICマガジン」1991年1月号に掲載されているものと作者、プログラムとも同一です。作者のKPCさんから、同誌におなじ作品を投稿しているとのメッセージをいただいていたのですが、編集部確認もれのため、その事実気づかないまま編集作業を進めてきました。本来なら、ただちに他の作品に換えるべきところですが、同誌のご厚意により本作品を掲載させていただきます。

KURAYAMI.FD2

## ほら、目を閉じてプレイしてごらん くらやみの戦い～戦場編～

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by KPC ▶解説は59ページ

司令官から敵基地への単独突撃をいい渡された兵士が主人公。

画面は暗闇なので真っ黒。最初にサイレンが鳴り、敵基地に向かって進む自分の足音が聞こえる。そして敵と遭遇。機関銃、戦車、手榴弾のどれかで攻撃してくる音が聞こえる。その攻撃

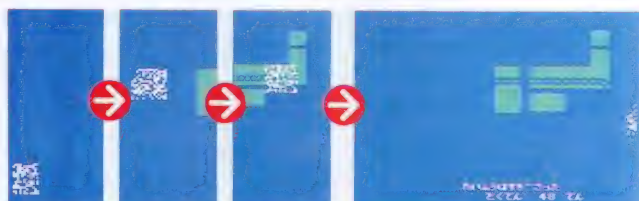
をかわすと、また走りはじめ、また敵と遭遇する。ある程度走ると敵基地にたどりつき、敵基地を爆破して(画面が黄色くなる)終わり。また、カーソルキーを押したままにしていると、進んでいないことになっているぞ。(ちえ熱)



TAIUFU.FD2

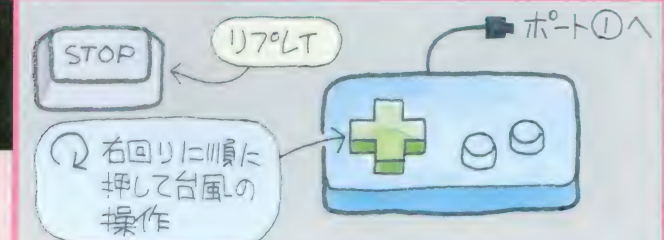
## 台風を操作して日本を破壊する異色作/ 台風上陸

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by 撃退サミー ▶解説は60ページ



①画面の左下に登場した台風を必死に操作し、日本に上陸させる。上陸したときはうれい

② 2 回目の上陸を試みようとしたところ失敗。ゲーム終了後、スコアが表示される



RUNすると日本列島が表示される。画面には表示されていないが、沖縄諸島あたりに台風が登場、北上中である。キミは台風を操作して日本に上陸させ、どのくらい被害をあげられるかを目標とし、遊ぶゲームだ。懸命に十字ボタンをグリグリ

押していると、台風の進行方向が進路に対し、右に45度ずつ変わっていく。そうして、台風を見事、日本に上陸させるとバリバリと日本を破壊する。うん、不健全な気もするがなんか快感。台風が画面の外にでてしまうとゲーム終了。(ちえ熱)

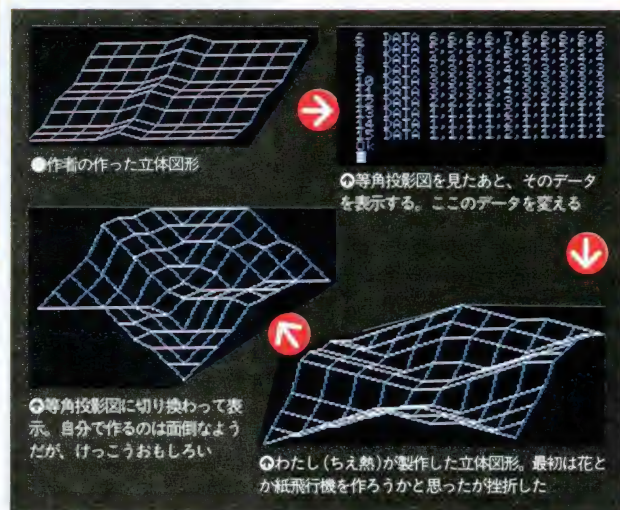
SOLID.FD2

## アートのかけらに、触れてみよう SOLID～立体表示～ ソリッド

画1面 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by 奥田隆弘 ▶解説は61ページ

RUNするとワイヤーフレームで作った立体を表示する。なにかキーを押すと、今度はその立体を等角投影図にしたものを表示する。また、なにかキーを押すと、最初に表示した立体のデータを表示して終わる。データは線と線が交わるころの高

さとなっている。これは見ているだけじゃつまらないから、なにか自分で作ってみよう。データの個数を変えたり、極端な数値を入れたりするとエラーになるので注意。データを入力したらRUNして自作した図形を見よう。(ちえ熱)



## インドの山奥で修行しているみたい

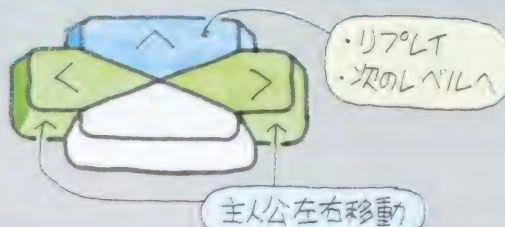
Ω オーム

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 坂本伸幸

▶解説は62ページ

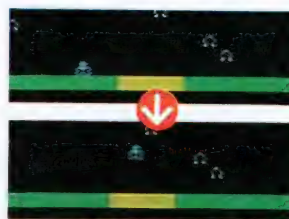


床の中央に黄色い部分がある。その上の空間に、あぐらをかいたような主人公がいくと、上昇気流が働いているのか、神秘的な力なのか、修行の成果なのか、主人公は宙に浮いていく。

そうやって、宙に浮いたり落下したり、壁や床にぶつかって

はねかえったりして制限時間内にすべての「Ω」を取るとクリア。クリアすると「Ω」の数が1増える。レベルは9まであがり、あとはレベル9のくりかえし。

また、主人公の移動スピードが速すぎると、「Ω」が取れないこともあるよ。(ちえ熱)



①黄色い床の上だと主人公は浮かぶ



②制限時間との勝負。あと4個だ

## 未確認飛行物をマウスを使って撃退する

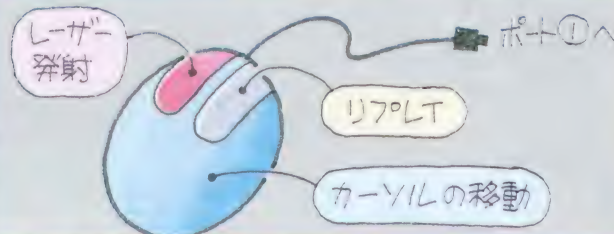
UFO ユーフォー

画2面

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by ひろ

▶解説は63ページ



①UFOの動きが早いところを狙え



マウスで操作するのは、画面中央にあるレーザー発射装置の照準の役割をするカーソル。レーザーを発射すると画面中央にあるレーザー発射装置からレーザーがカーソルめがけて発射されるので、UFOにカーソルを重ねてレーザーを発射しろ。U

F0に命中させるとエネルギーは減らないが、はすすと減り、エネルギーがなくなるとゲームオーバーだ。

UFOを見たことはないが、NTVふうのUFOらしい動きをしているので落としがいがあるぞ。(ちえ熱)

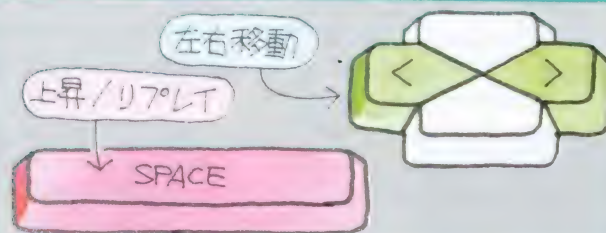
## 舞台となるのはぐるぐる回る洗濯機のなか センタッキーアクション

画2面

MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 三木一

▶解説は64ページ



おもわず笑ってしまうシチュエーションをもつゲームだ。ここは洗濯機のなか。キミは酵素となって水のなかを泳ぎまわり、緑色した油汚れをつかまえて、油汚れを分解しなくてはならない。しかし、回転する洗濯機のふちや、中心から遠い水流の部

分にあたってしまうと、画面上にある得点をあらわす白い四角が32ドット左に移動する。いちばん左端まで行ってしまうとゲームオーバーだ。また、油汚れをつかまえると白い四角は右に16ドット移動し、右端まで行けばクリアだ。(ちえ熱)



①じっと見ていると目が回りそうだ



②なんとか油汚れを捕まえた

無事にドットをゴールまで運びましょう

リード・ザ・ドット

## LEAD THE DOT

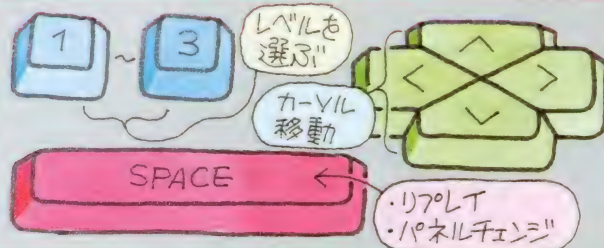
画3面

MSX 2/2+ VRAM64K

※ターボは標準モードで

by KO-1

▶解説は65ページ



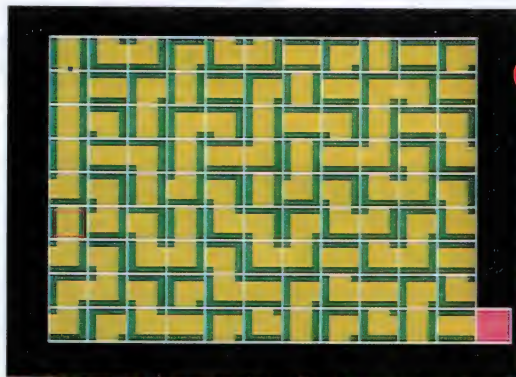
黄色い道にそって移動する青いドットをゴールまで無事たどり着かせる、作者いわく「チクタクバンバンをヒントに作ってみました」ゲームである。

まずは1から3のなかからレベルを選択。数字が大きいほどドットの移動スピードが速くてむずかしい。作者いわく「レベル3は、慣れて運がよければクリアできます」だ。レベルを決めると画面に11×9に並んだパネル+ゴールの赤いパネルが表示され、左上のパネルからドットの移動がはじまる。ドットが道からはずれてしまうとゲームオーバー。そうならないように、

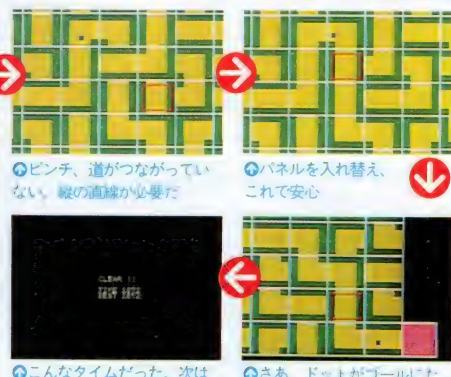
パネルとパネルを入れ替えて、道を作ってやるのだ。最初に交換元のパネル、次に交換先のパネルにカーソルを持っていて

スペースキーを押せばパネルが入れ替わる。ドットが移動中のパネルだって入れ替えられる点がおもしろい。そして、右下に

あるゴールまでドットがたどりつくときゲーム終了。ゴールまで来るのにかかった時間が表示される。(ちえ熱)



青いドットが動きだした。カーソルを操作してゴールまでの道を作るぞ



①ピンチ、道がつながっていない。縦の直線が必要だ

②パネルを入れ替え、これで安心

③こんなタイムだった。次はレベル2に挑戦するぞ

④さあ、ドットがゴールにたどりつく直前だ

アメーバと対決! キミは逃げまどうだけ

## 変態生物アメーバ

画1面

MSX 2/2+ RAM8K

※ターボは標準モードで

by TM SOFT

▶解説は66ページ

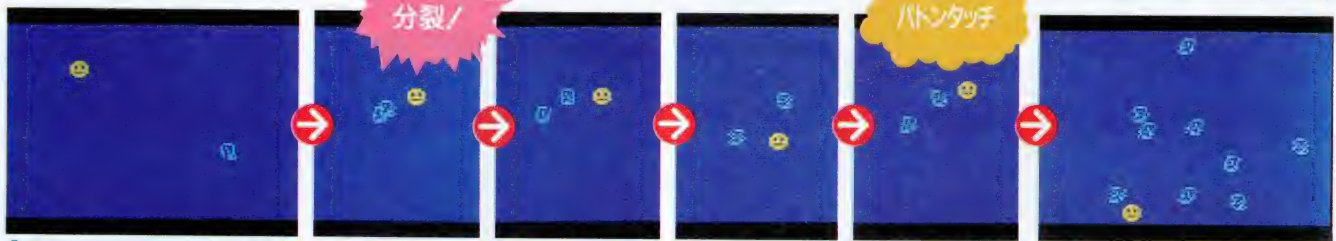


【アメーバ】(amoeba)原生動物・偽足虫類・アメーバ科の一属。最もよく知られた原生動物の一群。属名はギリシア語 amoibe(変化)に由来。体表に被殻構造物はまったくなく、体表から舌状、指状、膜状などの偽足を出し入れさせて体形を変

化させる。……というアメーバが、ここでは増殖する敵キャラとして登場。どうやらこのゲームの主人公はアメーバのエサらしい。そしてキミは、そんな主人公を操作してアメーバに食べられないよ

うに逃げるのだ。アメーバより主人公のほうが足が速いので最初のうちはラクラク逃げられるが、一定時間たつとアメーバは分裂して、1匹ずつ増えていく(最高31匹)。しかし、アメーバは増殖しても追ってくるのは常

に1匹だけ。残りの動かないで止まってるアメーバは、追っているアメーバより自分のほうが主人公に近くなると、追う役をバトンタッチされて動きだすのだ。そして、いつかつかりゲームオーバー。スコアは逃げのびた時間による。(ちえ熱)



①ゲームスタート。最初はアメーバも1匹しかないのだからラクラク逃げられる

②ついにアメーバが分裂するときがきた

③2匹に増えたアメーバ。だんだん逃げにくくなる

④しつこく追ってくるアメーバから逃げる主人公

⑤追うアメーバがバトンタッチされて、ピンチ

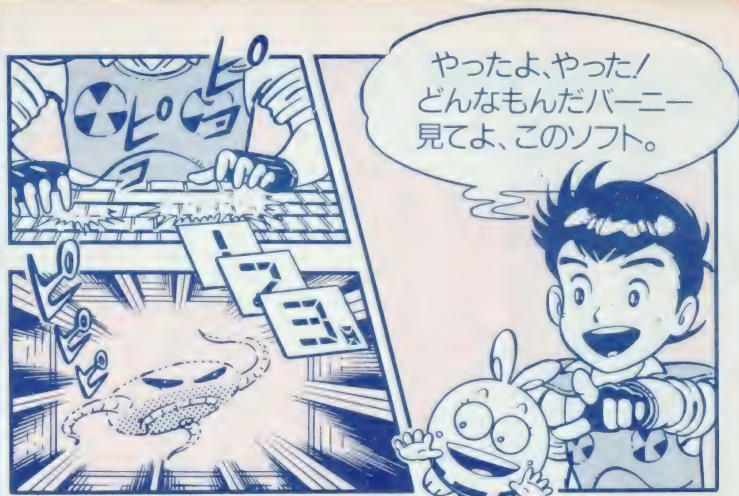
⑥うわー、アメーバが9匹も増殖した。そろそろ、食べられるときが近い

# んれゆけP太

「ゲームづくりに  
挑戦」の巻



ピー太、大丈夫？  
メ切りまで  
あと3日だよ。



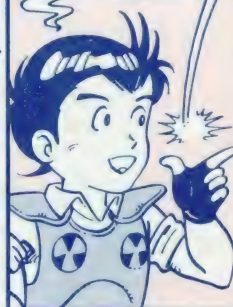
## ス、スッゴーイ。



こんなの見たら、  
みんな腰を  
抜かすんじゃない。



でも、今日が  
メ切りだから……  
バーニー、たのむ！



OK！  
まかせて  
よッ！



ウーム、  
P太のヤツ、いつのまに…



大賞は  
P太くん！

### パソコンソフト大賞受賞式

パソコン講座で  
がんばった、  
おかげだもんネ。



短期間で、ベーシックが身につく！  
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
「あれよあれよ」というまに身につくパソ  
コン講座。 300種類のレッスンをひとつ  
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか  
ヒットポイントが上がっていくようなもの。  
ベーシックはもちろん、プログラムの設計  
やグラフィックもクリアできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



文部省認定通信教育

## パソコン講座

(財)電子技術教育協会

〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03-3200-5713

すぐ寄け、  
ぶく寄け、  
ハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

## 案内資料 無料送呈！

📮 左のハガキを今すぐポストへ

## 目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44
フォーラム	あしたは晴れだノ	45
読物	マシン語の気持ち	47
読物	スーパービギナーズ講座	48
解説	BRaille POINTS	50
解説	M. T. GODDESS	52
解説	おならジャンプ	55
解説	トランペットの調べ	56
解説	槍投げ100m	58
解説	くらやみの戦い	59
解説	台風上陸	60
解説	SOLID	61
解説	Ω	62
解説	UFO	63
解説	センタッキーアクション	64
解説	LEAD THE DOT	65
解説	変態生物アミーバ	66

※①～⑦はアンケート番号です。アルゴリズム甲子園は休載です。

# ファンダム SCRUM

12月号での付録ディスク予報は、しだいに晴れに向かう予想だったが、その予想はいかに？ あしたは晴れだノを読め。

## ちえ熱の選考会レポート

ファンダムではなぜ、1画面という短いプログラムを求めているのか？ それは、短いから打ちこむのに手間がかからないというメリットとともに、1画面という制約のなかで作品を作ることそれ自体をゲーム感覚で楽しもうというのがねらいだった。そのためにいろいろなくふうやアイデアも生まれた。

しかし、ここにきて付録ディスクにファンダムがすべて収録され、打ちこむ必要がなくなった。打ちこむ必要がないのだからにも短いプログラムにこだわらなくてもいいのではないか、1画面タイプ、N画面タイプ、などの枠組みを廃止してもいいのではないかというのがファンダムの現時点の考えである。

しかし、「短いプログラムで、こんなゲームがノ」と思わせることができる1画面タイプの作品がわたしは好きだし、やっぱりファンダムの主流であり、源

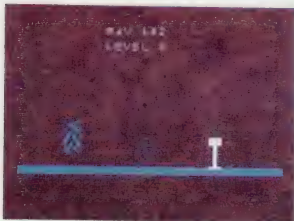
流だと思う。

さて、今月の選考会のレポートをするまえに報告することがある。それは、今月からファンダム班に新人が入ったことだ。新人のペンネームは「がまこ」。大学3年生だ。趣味は「オカリナを川原に行って吹くこと」。ちょっと変わったヤツだが、見た目はふつうそのもの。今月は、がまこに1画面タイプの第1次選考をしてもらった。

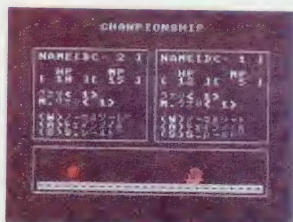
今月のおしかった作品は松田直人クンの「S. C.」(Shooting Catcherの略)だ。熊のぬいぐるみが横に移動していくのをクレーンを使って取るという、ゲームセンターによくあるUFOキャッチャーをシューティングゲームふうにしたもの。

シューティングふうにしなくて、ぬいぐるみをいっぱい置いて、3D表示のリアルなUFOキャッチャー・シミュレーションにすればよかったかも。

### 採用までもうちょっと、ガンバレ！



①コンピュータと3000m障害で対戦する「3000m障害」相手の走るペースを見ながら自分の走るペースを調整するのがおもしろいが、障害がなかなか飛び越せない



②自分だけのオリジナルの戦士を作り、それをトーナメントで戦わせる「Fighting Heroes」もうちょっと戦闘シーンをかみばってほしい

### ちえ熱の

のせちやえ、いれちやえ

### The Palace of Monsters

MSX2+以降 by ひろ

12月号に掲載された『キックバトル』(作者はひろ)とほとんどおなじゲームシステムだったため、正規のファンダムでは採用されなかった。しかし、遊んでみるとけっこうおもしろいし、画面もきれいだ。ディスクの容量も余っていたことだし、わたしの独断で、入れてしまいました。

#### ■操作方法

ジョイスティック(ポート1)で操作する。タイトル画面でAボタンを押せばゲームスタート。プレイ時ではAボタンはジャンプ、Bボタンで剣を突き出す。スティックの左右で主人公の左右移動だ。

#### ■遊び方

全部で5ステージをクリアし

て、侍女とお姫様を助けだすアクションゲームだ。各ステージのボス+7種類のザコキャラと1対1で戦う。敵に剣を突き刺して攻撃する、ダメージ制のたたかいである。また、ボスを倒すと侍女が登場してくるので、侍女にさわると体力が回復する。



③ジャンプしながらゴーストの洞窟に攻撃し、敵は赤くなってダメージを受けている

## 今月の選考会に出品された作品

### 1画面タイプ

くらやみの戦い	北川航 (KPC)
ガッツスライム	北川航 (KPC)
S. C.	松田直人
台風上陸	三浦伸之 (撃退サミー)
おならジャンプ	窪田大輔 (TACOM)
3000m障害	三木一
OVER COME	柴原洋紀 (H's SOFT)
度胸だめしや!!	伊藤辰
Planet landing	濫田義昭 (濫田ヨ太郎)
SOLID	奥田隆弘
Ω	坂本伸幸
Tz	瀬原信幸
変態生物アミーバ	益山知也 (TM SOFT)

### N画面タイプ

槍投げ100m	岡部光生 (Cock-M)
LEAD THE DOT	後藤孝一 (KO-1)
BRaille POINT	鹿糖秀行 (KANU-SAN' 92 SOFT)
トランペットの調べ	岸間航 (MIJINKO-SOFT)
UFO	佐藤宏行 (ひろ)
センタッキー アクション	三木一

### 10画面タイプ

The Palace Of Monsters	佐藤宏行 (ひろ)
フリープログラム	鈴木朝夫 (鈴木“E君”朝夫)
M. T. GODDESS	新原雅司 (DC SOFT)
Fighting Heroes	



# あしたは晴れた!

今月のテーマは「付録ディスクでやりたいほーだい」

12月情報号でのテーマだった「付録ディスクにいたいほーだい」に続く第2弾。「付録ディスクでやりたいほーだい」をテーマにみんなの意見を紹介します。

やっぱり、DSのようにソフトのデモンストラーションのシーナリオを入れるの、これがいちばんいいな(持っている人には悪いけど)。=大阪府・久来井邦貴(14歳)

おっと、いきなり突拍子もない意見だ。シーナリオを入れるだってえ。そりゃ、ちよつと無理な意見だよ。しかし、こういう企画は読むだけでもなんかワクワクさせるよ。ひょつとしてファルコムさんやブラザーさんに頼めばもしかして……。

Mファンにディスクが付くなんて革命的ですよ。でもなにをすればいいのかわからないじゃいけません。そこで、CGツールなんてどうでしょう。CGツールを持っていない人って結構多いと思うんです。たしかにパナソニックなんかの機種についてるツールなんかを持っている人は多いと思いますが、あれはSCREEN8を使ってるでしょ。やっぱりSCREEN7のきれいな画面で絵を書きたいよね。もし、これが実現したらCGコンテストにもぎやかになるんじゃない? =岐阜県・いそち(7歳)

うーん、どこからCGツールを持ってくればいいのか。ファンダムでむかし掲載されたCGツ

ルなら、付録ディスクに入るかもしれない。

付録ディスクのバックアップをとりたい、という人のためにディスクの中に自己バックアッププログラムを入れてみてはどうでしょうか。マシン語を使い、VRAMをデータのバッファに使えば一度に100キロバイト以上が読み書きできて、ディスクの入れ換えも少なく済むと思います。

ファンダムプログラムを改造したものを入れる。例えば、「Fighting Soccer」で自分のチームを8チームの中から自由に選択できるようにしたり、「PSY.S」でプランニング方式をやめて、1ターンごとに命令を入力するように変えるなど。=京都府・岡本治(17歳)

自己バックアッププログラムはおもしろいアイデアだ。さっそく検討してみよう。また、今月は「REMOTE TOWN」をマウスで操作できるプログラムが「オマケ」に入っているよ。

メニュー選択画面にBGMをつけてほしい。初期のDSと今のDSを比較してもらえばわかるが、メニュー画面でBGMがあるかないかでは全然感じが違う。たとえば毎月同じ曲になってもいいから、BGMをつけるべきだ。=兵庫県・松丸武(14歳)

たしかに、メニュー画面にBGMがないのはさみしい。ただ、そうすると動かない機種が出てくるおそれもある……。

「せっかくMSX・DOSが入ってんなら、活用しようぜ!」ってことです。11月情報号では、「あーばーみやあどく」とか「空を見る気持ち」なんかを別のディスクにコピーするようになってたけど、BAS-ICですか!? 死ぬほどディスクを入れ換えさせられました。バックアップファイルとかを使ってDOSにやらせれば数回で済むのに……。=広島県・ガク・コウメイ(16歳)

もっともな御意見です。これからは、DOSを使ったファイルのコピーはもちろん、他にもDOSを使っているの楽しいことを考えていくよ。

自分の意見としてはやっぱりグラフィックタイトル、グラフィックコンテンツは廃止してほしい(コンテンツは本当にかんたんにして欲しい)。いくら外見がよくても内容がだめなら、もともともありません。編集部はゲームソフトウェアみたいにするぞという気持ちはわかります。けれども、グラフィックはたくさんディスクメモリを使うし、ディスクアクセスも長い。それにあんまり意味がありません。そのぶん内容をもっとよくするべきです。=埼玉県・KEYSIDE(16歳)

うーん、たしかにアクセスするのに時間がかかったり、表示されるまで待たされるのをなんとかしよう。編集部でも考えてはいるが、今は各メニューを実行し、そこからリセットせずにメニュー画面にもどれるようにするシステム作りのほうを考えている。

■テープユーザーにいたい「付録ディスクでやりたいほーだい」の意見にまじって、テープユーザー

に対しての意見も一緒に届けてきたので紹介してみる。

12月号に出ていた波路出右衛門さん。たしかにあなたのいいことはよくわかるつもりです。MSX1、テープユーザーの人達には、たしかにホコリかもしれません。ですが付録ディスクが使用できるMSX2以上のユーザーは全MSXユーザーの90パーセント以上もいるのです。まあ、その中にもディスクに反対する、MSX2ユーザーもいると思いますが、それでも、ぼくは賛成のほうが多いと思います。=沖縄県・内間直哉(7歳)

12月号でMファンのいつていることが、2年前とちがうという意見があったけど、2年もたてば、変わってあたり前のはず。ディスクをつけた以上かんたんにはやめられない。値段に関しては980円なら安いほうだと思う。=滋賀県・浜田健太郎(16歳)

これらの意見に対するテープユーザーの意見を求めます。

■4月号のテーマは?  
この原稿を書いている時期(11月25日)にHゲームのソフトウェアの社長等がわいせつ文書図画頒布(販売目的所持)で逮捕されるという事件が起こった。そこで4月号の「あしたは晴れた!」のテーマは「Hゲームにちょっとひとこと」にしようと思う。「Hゲームだって立派なゲームじゃないか!」とか、「取り締まって当然!」など、Hゲームにいたいことやこの事件に対する感想などをみんなから募集するぞ。ファンダムからははずれるがいいじゃないか!  
(ちえ熱)

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱=読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班で答える。

●情報箱=掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム=そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

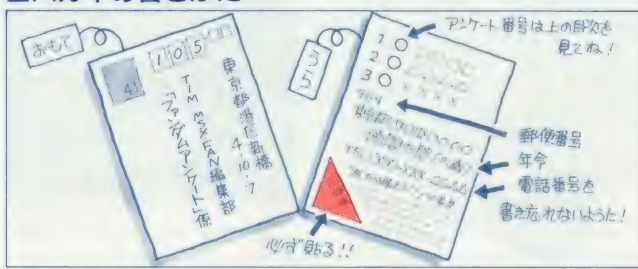
●あしたは晴れた! = 4月情報号のテーマ「Hゲームにちょっとひとこと」について、みんなの意見を大募集している(しめ切りは1月末日)。また、「あしたは晴れた!」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聴いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!

## ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」を書いたアンケートハガキを大募集。下のハガキの書きかたをよく見てね。また、「あしたは晴れた!」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは1月末日

### ■ハガキの書きかた



[12月号ファンダムアンケート当選者発表] <福島県>栗原和弘<東京都>村瀬昭一<神奈川県>立川真治<新潟県>水落博英<岐阜県>加藤俊之<愛知県>佐波健太郎<滋賀県>浜田健太郎  
<京都府>金田茂樹<大阪府>中江隆博<兵庫県>松丸武

ファンダムアンケート②  
応募券



口からわかる

# マシン語の気持ち

## 第A回：タイマー割りこみフックの巻②

前号(12月号)までのあらすじ。

①MSXには60分の1秒ごとに一定のルーチンワークをこなすタイマー割りこみ機能がある

②タイマー割りこみ処理のはじめのほうに、

「FD9Fh番地を呼ぶ」という命令があり、これで呼ばれるFD9Fhは、「タイマー割りこみフック」(H、TIMIというラベル名が付いている)という有名なアドレスだった。

\*FD9Fh=8HFD9F。末尾のhは先頭の8Hと同様16進数を表す

③このフックは、MSX-MUSICなど、いろいろな拡張用によく使われている

このH、TIMIにはたいいていF7hではじまる各機種特有

の命令(通常5バイト)が書きこまれていて、重要な処理(処理A')を呼んでいる。このフックをかけて書き換えるとその機械が正常には動作しなくなる。

では、わたしたちは、このタイマー割りこみフックH、TIMIで遊べないのかというと、そうではない。このフックを使うためのルールがあるのだ。

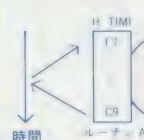
それが、今回のサンプルプログラムにも見られる使い方で、「MSX2テクニカルハンドブック」(アスキー)で推奨されている「正しい使い方」に従った。

ようするに、

①はじめにH、TIMIに書きこまれていたルーチンA(5バイト)を移すための安全な場所(こ

### ■図 タイマー割りこみフックの使い方

●通常



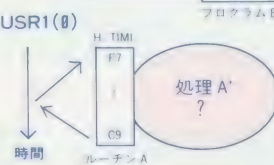
H、TIMIには各機種特有のルーチンAがあり、それが処理A'を呼ぶ。つまり60分の1秒ごとに処理A'を実行しているのだ

●A=USR(0)



サンプルのA=USR(0)を実行すると中央のような構造になる。追加した割りこみ処理のなかで以前のルーチンAを呼んでいるので、処理A'もちゃんと実行されるのだ。また、フックをもとどおりにするルーチンも必要(サンプルではUSR1に定義)

●A=USR1(0)



ではD048h以降)を確保

②自分のタイマー割りこみ処理プログラムBを作り、そのなかで、D048hを呼ぶ(つまり、ルーチンAを呼ぶ)

③実行開始のときには、まずD048hにルーチンAを複写し、H、TIMIにはプログラムBのあるアドレスへ飛ぶ命令(ここではC3h、29h、D0h=「D029hへ飛べ」)を書く

これで、60分の1秒ごとに自分の好きな処理をしてもらいながら、しかも、それまであった割りこみ処理A'もちゃんとやらせておける。そして、

④自分のタイマー割りこみ処理Bが不用になったら、H、TIMIをもとにもどす

なぜなら、そのあと別のプログラムがプログラムBを壊した場合でも、MSXは律儀に60分の1秒ごとにその壊れたプログラムを実行しようとして、暴走してしまうからだ。

サンプルをRUNしてみよう。60分の1秒ごとにF6キーに時刻を書きこんでいるので、SETTIMEなどで正しい時刻を内蔵時計にセットしておけば、F6キーを押すたびにそのときの時刻が表示されるしかけだ。

### ■リスト F6キーに時を刻む F6-CLOCK. HM2

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYON
20 CLEAR 200,&HD000:AD=&HD000
30 KEY6,CHR$(21)+"000000"+CHR$(10)+CHR$(21)
40 READ A$:FOR I=0 TO LEN(A$)*2-1:POKE AD+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT I
50 'A=USR(0) ---- F6 CLOCK START
   A=USR1(0) ---- F6 CLOCK END
60 DEFUSR=AD:A=USR(0):DEFUSR1=AD+2:NEW
70 DATA 180EF32148D0119FFD010500EDB0FBC9
   F3219FFD1148D0010500EDB03EC3329FFD2129D0
   22A0FDFBC9F321D0F80E06DD21F5010DE5C5CD5F
   01C630C1E1772379B720ECCD48D0FBC9
    
```

### プログラム解説

【使い方】RUNすると、マシン語プログラムを書きこみ、そのうち2か所をUSR関数に定義して、自分は消える。F6キーを押すと、あたりの文字を消して時分秒の順に2桁ずつ6桁の数字を続けて表示する(コロンで区切らない)。やめるときはA=USR1(0)を実行。

【解説】行30は、F6キーの準備。ここで設定している6桁の0のうしろに割りこみ処理が時刻を上書きしてくれるようになっている。行60で自分自身を消す。

【マシン語解説】●D0000~USRに定義されているアドレス。D010hに飛ぶ ●D002=USR1に定義されているアドレス。D048hに退避していたルーチンAをもとにもどす ●D010~USRの本体。H、TIMIの5バイトの命令をD048hに移し、自分の割りこみ処理ルーチン(D029h)へ飛ぶ命令を書きこむ ●D029~割りこみ処理本体。内蔵時計から時刻を取り出し、F6キーに設定。その後、D048hを呼んでもとにもどる ●D048~ここはワークエリア。ルーチンAの退避場所

※このコーナーへの意見・感想・質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで、このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

アルゴリズム  
甲子園発表延期!

アルゴリズム甲子園「1人バドミントン」へのご応募ありがとうございます。2月情報号で優秀作の発表を予定していましたが、2

月情報号は、応募しめ切り以前に原稿を制作しなくてはならないことになったため、発表を3月情報号に延期し、今月の「アルゴリズム

甲子園」はお休みとします。

んなこといつつ、じつは次の企画を考えながら新年へ突入しようとしている11月25日である。

# スーパー Super ビギナーズ Beginners'

## 講座

### 第14回

#### グラフィック入門その2

超初心者



前回はMSX2以降で強化されたグラフィック関係の、とくにSCREEN5以降の画面でのさまざまな特典を紹介した。その特典のなかの1つであるスプライトモード2について、今回から扱っていかうと思う。

## COLORデータの設定

前回は、SCREEN4以上の画面モードでは、スプライトを横1列ごとに色付けしたり、スプライト同志の衝突を無視させられるなど、MSX1にはなかった特典を紹介した。

今回はそれらを可能にするための、COLORSPRITEという命令を紹介しようと思う。

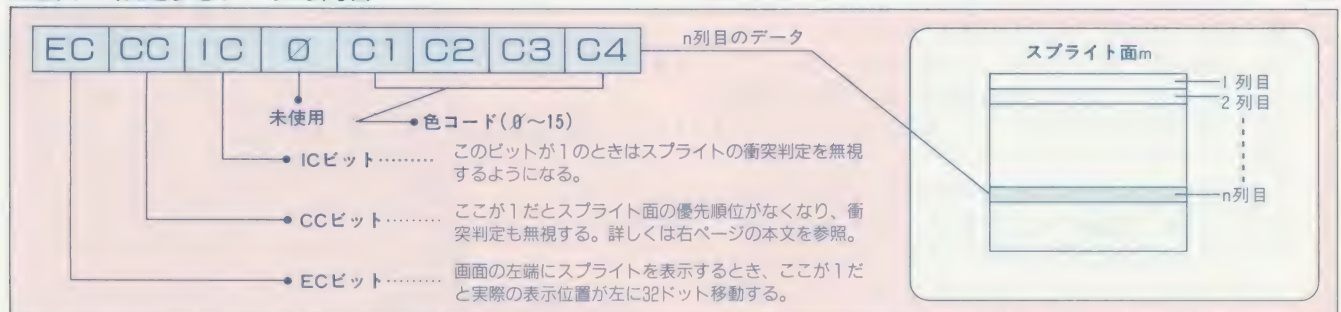
### ■データ設定には2種類ある

この命令で設定するデータは図1のように、下位4ビットがカラーコード、そして機能に関する設定となる部分が上位4ビットのうち3ビット(図のEC、CC、ICの部分。ここでは「機

能ビット」と呼ぶ)となっており、各機能ビットは1のときに有効となる。

データの設定には図2のように2とおり方法があり、上はスプライト面全体に対する命令で、下はスプライト面の横1列ごとの設定となる。データの設定で注意することは、スプライト面全体に対する設定は数値型データで行っているが、横1列ごとの設定では文字列データで行っていることだ。また、データが文字列のとき、COLORSPRITE命令に「\$」が付くことも忘れないでほしい。

### ■図1 設定するデータの内容



### ■図2 COLORSPRITEの書式

#### ●スプライト面全体のデータ設定

COLORSPRITE(<面番号>)=n

#### ●横1列ごとのデータ設定

COLORSPRITES(<面番号>)=CHRS(n1)+CHRS(n2)+.....+CHRS(n16)

1列目のデータ

2列目のデータ

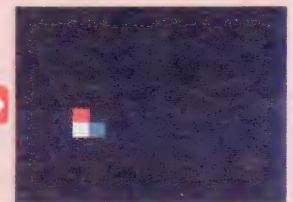
.....16列目のデータ

## !! キーボードにふれてみよう!!

下のリストを実行すると、赤と水色の2枚のスプライトが表示される。ここでスペースキーを押すとスプライトが2枚重なって下に動きだす。行80のスプライトを動かしている部

分では、赤いスプライトだけを動かしているのだが、行50で設定されるデータに64を足し、00ビットを1にして優先順位をなくしているの、2枚とも動いてしまうのだ。

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3
20 SPRITE$(0)=STRING$(16,255)
30 SPRITE$(1)=STRING$(8,0)+STRING$(8,255)
40 >+STRING$(8,0)+STRING$(8,255)
50 COLORSPRITE(0)=8
60 COLORSPRITE(1)=7+64
70 FORI=0TO1:PUTSPRITE I,(50+50*I,50):NE
80 BEEP:FORI=0TO1:I=-STRING$(0):NEXT
90 FORI=0TO211:PUTSPRITE 0,(50,(I+50)MOD
100 212):NEXT:GOTO80
```



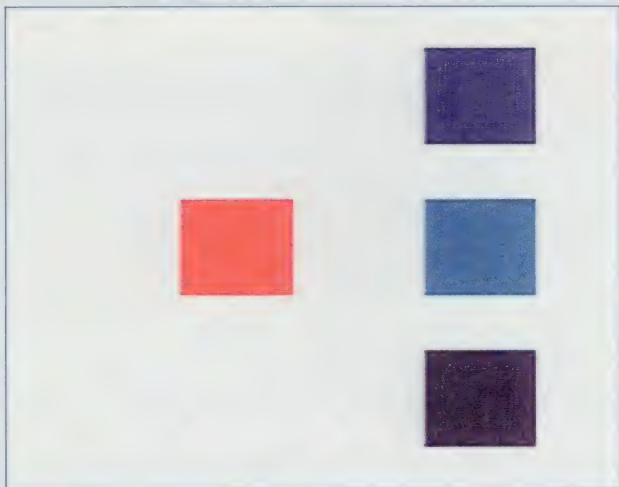
●先月号掲載されたファンタムのプログラム「アシカの迷宮」では使われていた方法だ

## ■スプライトの重なりによる機能ビットの働き

```

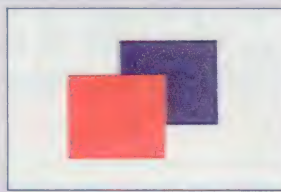
10 COLOR15,15,15:SCREEN5,3
20 SPRITE*(0)=STRING$(32,255)
30 COLORSPRITE(1)=32+1
40 COLORSPRITE(2)=64+2
50 FORI=1TO8:X(I)=(I>1)*(I<5)+(I>5):Y(I)
  =(I<3)+(I>3)*(I<7)+(I>7):NEXT I
60 PUTSPRITE 1,(140,140),0:PUTSPRITE 2,
  (140,90),0:PUTSPRITE 3,(140,40),4,0
70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
80 SPRITEOFF:S=STICK(0):X=(X+256+X(S))MO
  D256:Y=(Y+212+Y(S))MOD212:SPRITEON:PUTSP
  RITE0,(X,Y),8,0
90 IFSTRIG(0)=0THEN80ELSECOLOR,4,7:END
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN

```



3つの機能ビットのうち、CCビットとICビットはスプライト同志が重なったときにその効力が見られるものだ。そこで、上のようなサンプルリストを掲載してみた。これは、機能ビットを使っていないふつうのスプライトと、それぞれタイプの違う3つのスプライトとが衝突するとどうなるかを試せるものだ。まず、プログラムを走らせると、画面に4つの四角いスプライトが表示される。左側にある赤い四角をカーソルキーで操作して、右側に並んでいる3つの四角にぶつかってみよう。それぞれ、青の四角はふつうのスプライトで、緑はCCビットが1のスプライト、黒はICビットが1のスプライトになっている。また、スプライトが衝突したときに、衝突判定をしているかの確認用に割りこみを設定している。それぞれ試し終わったら、スペースキーで終了する。付録ディスクには、<sup>2</sup>C-SPRITE、SB2というファイル名で収録してある。

## ふつうのスプライトの場合



重なっている青い方はビーブ音が鳴る

ふつうのスプライト同志が衝突したときは、行70で設定されたスプライト衝突割りこみがかけられ、行100にあるサブルーチンが実行される。ここではたんにビーブ音が鳴るだけだが、衝突割りこみが有効であることを確認しておいてほしい。

```

70 ONSPRITEGOSUB100:X=70:Y=90
100 SPRITEOFF:BEEP:RETURN

```

## CCビットが1の場合



青と赤が重なったような色になる

CCビットが1のスプライトは横にCCビットが0でスプライト面番号の小さいスプライトが表示されている部分だけ表示される。また、重なった部分の色が変化して、赤と緑のORの色、つまり黄色(色コード10)になるのがよくわかるだろう。

動かしているスプライトの色	1000	8
そこにあったスプライトの色 OR	0010	2
重なった部分のスプライトの色	1010	10

## ICビットが1の場合



黒色ではわからないが、衝突判定しているでビーブ音が鳴らないのだ

右下の黒いスプライトにぶつかってみると、見た目では右上にある青いスプライトにぶつかったときとおなじだ。しかし、スプライト同志の衝突をしらせるはずのビーブ音がまったく鳴らないだろう。このように、ICビットを1にすると衝突判定を無視させる働きがあるのだ。

## COLORSPRITEの機能

COLORSPRITE命令で設定できる機能ビットには、全部で3種類があることはわかっただろうか。このなかで、もっとも派手な機能を持つ、CCビットについて紹介しておこう。

### ■CCビットの持つ機能

CCビットを1にすると、そのスプライト面は優先順位がなくなってしまう、そのスプライト面よりも優先順位の高いスプライトと、Y座標がおなじ部分だけが画面に表示されるのだ。

ところで、優先順位とはなんだろう？ 案外知らない人もい

るようだが、スプライトが横にいくつも並んで表示されると、スプライトモード1なら4つ、スプライトモード2では8つまでが表示される。このとき、スプライト面番号が小さい順に選ばれていくのだ。また、ふつうのスプライトが重なったとき、スプライト面番号の小さいほうはちゃんと表示されるだろう。これが優先順位で、つまり優先順位とはスプライト面番号の小ささのことをいうのだ。

CCビットが1のスプライトは、自分がもともと持っていた

優先順位を放棄して、自分より高い優先順位のスプライトのところへ居候してしまうのだ。だから色が合わさってORの色になったり、居候されたスプライトを動かすと、一緒に動いてきたりするのだ。

### ■COLORSPRITE命令での多色刷り

ところで、COLORSPRITE命令には、機能ビットの設定のほかに、もともとスプライト面の色を定義するという機能を持っている。1枚のスプライトに何色も使えたりするのは、この命令で横1列ごとに色を定義しているおかげなのだ。

横1列ごとの色設定とは、そ

のスプライト面に表示されるスプライトの、上から横1列ごとということ。8×8ドットのスプライトなら8文字ぶん、16×16ドットなら16文字分のデータが必要になる。

今回掲載した2本のリストでは、どちらもスプライト面全体に対する設定だったので、横1列ごとの色設定の参考にはならないかもしれないが、機能ビットのCCビットとICビットの働きはよく見ておいてほしい。

今回の講座では、ちゃんと形のあるスプライトパターンを使って、COLORSPRITE命令とCCビットによる色付けなどを紹介したいと思う。

# BRILLE POINTS

ブレイル・ポイント

MSX MSX2/2+RAM8K BY KANU-SAN'92 SOFT ▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……カーソルの座標

### その他の変数

A……現在入力中の点字データ

B、L、W……汎用

I、Q……ループ用

IS……文字入力用

KS……キー入力用

MS……文字表示用

RS、WS……点字表示用

S……スティック入力用

T……トリガー入力用

V……キャラクタ

パターン定義用

## プログラム解説

10 初期画面設定/スプライト  
パターン定義/画面作成/キャラクタパターン定義

20 カーソル移動、表示

30 モード変更判定/トリガー  
入力判定

40~50 点字をデータ化/点を  
うつ、消す/効果音

60 メッセージ消去

70~80 点字を文字に翻訳

90 文字表示

100 翻訳不可能なときスペース  
を表示

110 文字入力/モード変更判  
定



120~130 文字を点字に翻訳

130で読みこみ

140~150 点字表示

200~210 文字データ(行90、

160 画面作成サブ

120で読みこみ)

170~190 点字データ(行70、

(ファジー伸一)

### プログラマが ひとこと

### 声なんか入るといいかもしれない

初採用、まさか採用されるとは、とてもうれしいです。僕は、すすき野中2年3組4番の人です。すすき野中でよんでいる君、明日にでもきてください。ところで、このプログラム、見た目は、つまらなそうですが、結構楽しいので、絶対遊んでください。また、ターボ目、持っている人は、声なんか入ると、いいかもしれない。最後に、黒沢君、はりりん、のったぞ/ それともう一つ、B'zの曲は、すごいよ!。みんなも、さっそく、聞いてみよう。では、次回作で……。Bye/Bye/

KANU-SAN'92 SOFT 神奈川・14歳

## BRILLE POINTS

↑日本語でいうと点字

点字データ



↑たいていしたことは、かいてありません ←点字は、こっからよむ

※注意



こっちは、数字やなく音などのときに  
こっちは、数字やなく音などのときに  
こっちは、数字やなく音などのときに  
こっちは、数字やなく音などのときに

BY KANU-SAN'92 SOFT ◀ペンネーム長くてすみません

BRILLE .FD2

```
10 SCREEN1,0,1:WIDTH17:COLOR15,1,1:KEYOF
F:PRINT" BRILLE POINTS ":SPRITES(0)="
■■■■■■■■■■":PRINT" r1-2+3-4-":GOSUB160:P
RINT" "":LOCATE3,18:PRINT"PROG
RAM BY"SPC(21)"KANU-SAN'92 SOFT":FORI=38
4TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV#2:NEXT
20 S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>0)+(S=3)*(X<3
):Y=Y-(S=1)*(Y>0)+(S=5)*(Y<2):PUTSPRITE0
,(X*16+95,Y*8+23),10:KS=INKEY$
30 IFKS="0"THENPUTSPRITE0,0:GOSUB160:GO
TO110ELSEIFKS="1"THEN60ELSESET=STRIG(0):IF
T=0THEN20
40 A=AXORVAL("&B"+"1"+STRING$(Y*4+X,"0")
):B=6252+X*2+Y*32:V=VPEEK(B):IFV=45THENV
POKEB,133ELSEVPOKEB,45
50 BEEP:GOTO20
60 LOCATE0,8:PRINTSPC(10):I=-1:RESTORE
70 I=I+1:READMS:W=VAL("&H"+W$)
80 IFW=0THEN100ELSEIFA=0THEN90ELSE70
90 RESTORE200:FORW=0TOI:READMS:NEXT:LOCA
TE0,8:BEEP:PRINT"WORD":MS:GOTO20
100 LOCATE0,8:PRINT"WORD":GOTO50
110 IS="":LOCATE0,8:PRINTSPC(50):LOCATE0
,8:INPUT"WORD":IS:RESTORE200:I=-1:IFIS="
"*THENGOSUB160:GOTO100
120 I=I+1:READMS:IFMS="*"THENGOSUB160:BE
EP:GOTO110
```

```
130 IFIS<>M$THEN120ELSERESTORE170:FORQ=0
TOI:READMS:NEXT:W$=RIGHT$("000000000000"+
BIN$(VAL("&H"+W$)),12):I=0:L=13
140 FORQ=0TO2:LOCATE,Q+3:FORI=0TO3:L=L-1
:LOCATEI*2+4:RS=MID$(W$,L,1):IFRS="1"THE
NPRINT"0":ELSEPRINT"-":
150 NEXTI,Q:LOCATE0,8:PRINTSPC(50):BEEP:
GOTO110
160 A=0:FORI=1TO3:LOCATE0,I+2:PRINT"I-
-I-":NEXT:RETURN
170 DATA2,22,3,23,21,102,122,103,123,121
,112,132,113,133,131,212,232,213,233,231
,202,222,203,223,221,302,322,303,323,321
,312,332,313,333,331,201,302,211,12,32,1
3,33,31,200,210,310,30,230,120,F00,20
180 DATA40,400,106,107,125,116,117,135,2
16,217,235,206,207,225,306,307,325,316,3
17,335,16,17,35,146,147,165,156,157,175,
256,257,275,346,347,365,706,707,725,C75,
C46,C66,C47,C57,C56,C67,C77,C76,C65,142
190 DATA162,143,163,161,152,172,153,173,
171,252,272,253,273,271,342,362,343,363,
361,702,722,703,723,721,0
200 DATAあ,いう,え,お,か,き,く,け,こ,さ,し,す,せ,そ,た,
ち,つ,て,と,な,に,ぬ,ね,の,は,ひ,ふ,へ,ほ,ま,み,む,め,も,や,
ゆ,よ,ら,り,る,わ,を,ん,ー,ゝ,ゞ,っ,っ,っ,っ,っ,っ,っ,っ,
きょ,しゃ,しゅ,しよ,ちや,ちゆ,ちよ,にや,にゆ,によ,ひや,ひゆ,
ひよ,あや,あゆ,あよ,わや,わゆ,わよ,きや,きゆ,きよ,しや,しゆ,
210 DATAしよ,ちや,ちゆ,ちよ,ひや,ひゆ,ひよ,ひや,
ひゆ,ひよ,1,2,3,4,5,6,7,8,9,か,き,く,け,こ,
さ,し,す,せ,そ,た,ち,つ,て,と,な,は,ひ,ふ,
は,へ,ほ,は,ひ,ふ,ほ,は,ひ,ふ,ほ,*
```



# ファジー伸一のよいこめセミナー

## 点字編

(キクが画面と説明書を見くらべながらキーをたたいている。そこにミルがやってくる)

ミル(以下ミ)：キ〜ちゃん、なにやってんの？

キク(以下キ)：あ、ミルちゃん。これ見て見て！

ミ：なんだい、その点々は？

キ：これは点字よ。

ミ：点字って？

キ：点字ってのは、目の見えない人が、文章を読んだり書いたりするときに使う文字のことよ。点の位置によって、いろいろな文字をあらわすのよ。

ミ：ふ〜ん。でも、目の見えない人は、どうやって点の位置がわかるのさ？

キ：紙の裏から点筆という針で点をうつす。すると、点をうつたところはもりあがっているから、指でさわってみれば、位置

がわかるのよ。

ミ：へえ、キクちゃん、よくそんなこと知っているね。

キ：じつは、今のは説明書に書いてあったことをそのままいっただけ。

ミ：なあんだ。

(そこにせんせいが登場)

せんせい(以下せ)：やあミルちゃん、キクちゃん、今日は何をやっているのかな？ (画面をのぞいて)お、これは点字だね。2人とも感心だなあ。

キ：でも、まだよく仕組みがわからなくて。

せ：それじゃ、今日は点字について勉強しよう。

■点字は6つの点からなる

せ：点字は、縦3×横2の合計6つの点を1つの単位として文字をあらわすんだ。これをマスといい、それぞれの点を、上か

ら下へ、左側を、1の点、2の点、3の点、右側を、4の点、5の点、6の点というんだ(図1)。

ミ：ふ〜ん。この6つの点でいろいろな文字をあらわすのね。

ミ：でも、どうやってやるんだろ？

■点字はローマ字といっしょ

せ：ところで2人とも、ローマ字は知ってるかい？

ミ：知ってる！

キ：アルファベットを組み合わせさせてアイウエオをあらわすのよね。

せ：そう、前のアルファベットが子音を、うしろが母音をあらわすんだっけ。

ミ：でも、なんでローマ字の話がでてくるわけ？

せ：というのはね、点字というのは、基本的にローマ字といっしょなんだ。1の点、2の点、4の点を使って母音をあらわし、3の点、5の点、6の点を使って子音をあらわしているんだよ。具体的には、「あ」は1の点、「い」は1・2の点、「う」は1・4の点、「え」は1・2・4の点、「お」は2・4の点であらわされる。これを基本として、子音と組み合わせせて50音をあらわすんだよ(図2)。

ミ：「一」や「っ」はどうあらわすの？

せ：「一」は2・5の点、「っ」は2の点であらわすんだ。

キ：よくできているのね。

■濁音は2マスであらわす

ミ：「がぎぐげご」とかはどうあらわすの？

せ：それぞれの文字の前のマスに、濁点として、5の点をくわえればいいんだ。

キ：濁音をあらわすときは2マス必要になるのね。

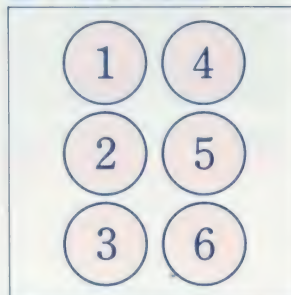
ミ：じゃあ、「ばびぶべぼ」は？

せ：同じように、前のマスに半濁点として、6の点をくわえればいいんだよ。

キ：「きゃきゅきょ」も、やっぱり2マス使うのかしら？

せ：それはそうなんだけど、ちょっと方法がかわっているんだ。

図1 点字の6点



「きゃ」なら「き」の前、「きゅ」なら「く」の前、「きょ」なら「こ」の前のマスに4の点をくわえるんだ。つまり、あ段、う段、お段の字の前に4の点をくわえるわけだね。

■数字やアルファベットは？

ミ：せんせい、数字やアルファベットはどうなるの？

せ：数字はね、はじめに、これから数字をあらわすというしるしの、数符をおいて、そのあとに数字をあらわす点字をつづけていけばいいんだ。アルファベットも同じように、はじめに、外文字をおいて、そのあとにアルファベットをあらわす点字をつづける。英単語の場合は、単語の最初と最後に、外国語引用符をおけばいいんだ。

ミ：ふ〜ん。点字っていろいろあるんだね。覚えるのがタイヘンそうだなあ。

キ：でも、思ったよりむずかしいくないわ。

せ：まあ、はじめのうちは対応表を見ながらでもいいから、実際に点字にふれてみるのがいい。ミ・キ：ハーイ！

せ：最後につけくわえておくと、目の見えない人は、なにも特別な存在じゃないんだ。たしかに、目が見えないというハンデはあるけれど、そのほかはふつうの人とまったくかわりないんだ。だから、変に気がねしたり、あわれんだりしないで、1人の人間として接してほしいんだ。

キ：わたし、点字を使って手紙を書いてみようかな。

せ：それはいいね。点字をとおして、友だちになれるなんて、とてもすばらしいことだね。

図2 点字の読み方一覧表(「点字毎日」より転載)

## (五十音)

ア	イ	ウ	エ	オ
カ	キ	ク	ケ	コ
サ	シ	ス	セ	ソ
タ	チ	ツ	テ	ト
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ
マ	ミ	ム	メ	モ
ヤ	ユ			ヨ
ラ	リ	ル	レ	ロ
ワ		ヲ		ン

## (濁点)

ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ
ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ
ダ	ヂ	ヅ	デ	ド
バ	ビ	ブ	ベ	ボ
パ	ピ	プ	ペ	ポ

## (記号)

長音	促音
句点	読点
疑問符	カギ
感嘆符	カキヨ

## (拗音)

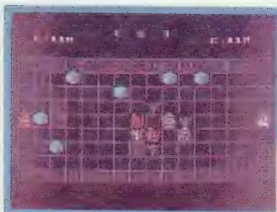
キャ	キュ	キョ
シャ	シュ	ショ
チャ	チュ	チョ
ニャ	ニユ	ニョ
ヒャ	ヒユ	ヒョ
ギャ	ギョ	ギョ
ジャ	ジュ	ジョ
ビャ	ビユ	ビョ
ミャ	ミユ	ミョ
リャ	リュ	リョ
ビャ	ビユ	ビョ

## (アルファベット)

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z						

## (数字)

一	二	三	四	五	六	七	八	九	十
十一	十二	十三	十四	十五	十六	十七	十八	十九	二十



# M.T.GODDESS

エム・ティー・ゴッデス

MSX MSX2/2+RAM32K BY 鈴木“E君”朝夫

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

I、J、K、A、B、V、W、  
X、Y、Z、A\$, B\$……汎  
用  
M\$(n)……現在いるマップの  
内容  
A\$(n)……遺跡3～9番の壁  
だけのマップ  
P(n, m)……敵チームのメン  
バーおのの、階級、体力上  
限、攻撃力のデータ  
Q(n, m)……敵チームの評価  
点と、持っている宝玉の数  
X(n)、Y(n)……敵チームの  
マップ上の位置  
H(n)、H\$(n)……ハイスコ  
アの記録用  
D……戦闘モードのウエイト量  
U……現在の遺跡番号  
TR……現在持っている宝玉の  
数  
C……スコア  
MX、MY……GODDESS  
チーム(プレイヤーチーム)のマ  
ップ上の位置  
U1、U2……現在のマップの  
敵数と宝玉の数

## プログラム解説

1 'はじまり  
2～6 初期設定  
7 'ここからタイトル画面  
8～11 タイトル画面中での処  
理  
12～13 遺跡を作る準備(3～  
9なら展開しておいたのを移  
す)  
14 練習用遺跡1番を作る  
15 練習用遺跡2番を作る  
16～18 敵、葉、宝玉を配置す  
る  
19 ゲーム開始準備  
20 'ここから遺跡モード中の  
処理  
21 画面を表示  
22～23 キー入力によってGO

DDESSチームの移動(物を  
拾う処理)

24～25 敵チームの移動/視界  
を走査してGODDESSチー  
ムがいなかったらおののの移  
動

26 いたらGODDESSチー  
ムに近づく移動

27 結果GODDESSチーム  
に隣接したら戦闘モードへ/そ  
うでなければループ

28 'ここから戦闘モード中の  
処理

29～31 画面をかくて準備

32 マシン語部を呼んでループ  
全滅の判定

33 '戦い終わって

34 負けた処理

35 勝った処理

36 VSPLAY時の判定と結  
果発表

37 エンディング

38 'ここからサブルーチン

39 宝玉を拾った処理

40 敵チーム移動の際の処理

41～42 ハイスコアセーブ、ロ  
ードの処理/ウエイト量をカー  
ソル左右で調節

43 GODDESSチームの初  
期設定

44 遺跡モードの画面を作る

45 敵チーム移動の際の処理

46～47 戦闘モードでチームの  
人々を表示

48 遺跡モードでピープホール  
マップの表示

49 敵チーム移動の際の処理

50 1ビットサウンドポートか  
ら音を出す

51 敵チーム移動の際の処理

52 4文字分のキャラクタを表  
示

53 遺跡モードで敵チームのシ  
ンボルのキャラクタを決める

54～55 マップ画面の表示

56～57 待つ/画面を消す

58 'ここからデータ

## プログラマから ひとこと

んな～～～にが……

## 以下余白

鈴木“E君”朝夫 神奈川・17歳



59～60 遺跡3～9番用のマッ  
プデータ

61～70 マシン語データ

71～82 キャラクタパターンデ  
ータ

83 'おわり

## マシン語解説

C000～

戦闘1ループ/太文字処理/V  
RAM避難/VRAM復帰/戦  
闘画面のマス目をかく/大マッ  
プ画面をかく処理へ引数によっ  
て分岐

C01C～

戦闘1ループの処理

C2E2～

SGN関数

C32F～

乱数発生

C340～

太文字処理

C3B1～

VRAM避難(大マップ画面は  
SCREEN3で行うため、キ  
ャラクタパターンデータなどを  
別のところへ避難させる処理)

C3C4～

VRAM復帰

C403～

SCREEN3でマップ表示

C4B1～

戦闘画面のマス目をかく

C4B8～

乱数発生用ワーク

C4B0～

フラグ用ワーク

C492～

スプライト用テーブル

C4BA～

VRAM避難のカラーテーブル  
収納場所

D100～

フラグ×3

D105～

VRAM避難のパターンジェネ  
レータテーブル収納場所

※「M. T. GODDESS」の  
プログラム解説は、ほぼ作者の  
鈴木“E君”朝夫によるもので  
すが、内容に関しては編集部・に  
やん☆が確認しています。また、  
表記上の統一をはかるため、一  
部手を加えました。

GODDESS .FD2

```

1 '● <M.T.GODDESS> ● DESIGN:EMG 1991/07/
04-06 ● PROGRAM:EMG 1991/07/05-10/20 ●
2 CLEAR7000,&HC9FF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HCA
00:DEFUSR1=342:KEY1,"SCREEN0:LIST":SCREE
N1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,0,0:PRINTS
PC(233)"WAIT A MOMENT":I=&HCA00:RESTORE6
1:FORA=0TO10:READA$:FORB=0TO114:POKEI,VA
L("&H"+MID$(A$,B+B+1,2)):I=I+1:NEXT:NEXT
3 I=USR(1):DEFSTRE=E=CHR$(27)+"Y":K=1024
:RESTORE72:FORI=0TO10:READA$,B$:FORJ=0TO
31:VPOKEK,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):K=K
+1:NEXT:K=K+32:VPOKE8208+I,VAL("&H"+B$):
NEXT:DIMM$(25),X(15),Y(15),P(15,6,2),Q(1
5,1),A$(25),H(9),H$(9)
4 RESTORE59:FORI=0TO2:A$(I)=STRING$(62,"
テ"):A$(I+23)=A$(I):NEXT:D=400
5 FORI=3TO22:READA$:FORJ=0TO13:FORK=0TO3
:A$(I)=A$(I)+MID$( "テ",1-(MID$(RIGHT$( "0
00"+BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,1))),4),K+
1,1)="1"),1):NEXT:NEXT:GOSUB50:A$(I)="テテ
テ"+A$(I)+"テテテ":NEXT:KEY1,"SCREEN0:LIST"
6 FORI=0TO31:VPOKE1728+I,255+240*(I/7):V
POKE14336+I,VAL("&H"+MID$( "2010080401844
A35021522091022408802848850249040AC5000A
91040A40220",I+I+1,2)):NEXT:FORI=1TO9:H(
I)=1000:H$(I)="EMG":NEXT:VPOKE8219,128
7 '●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8 A=USR(2):CLS:PRINT"#!ルリル ルリルルリルル
ルリルルリルルリル ルルル ル ル ルルルルルルル
ルルル ルルルルルルルルル ルルル ルルルルルルル
ルルル ルルルルルルルルル ルルル ルルルルルルル
ルリルルリルルリルルリルルリルルリルルリルルリ
ルルル ルルルルルルルルル ルルル ルルルルルルル
ルリルリルリルリルリルリルリルリルリルリルリ
":RESTORE13:FORI=0T
02:READA$:LOCATE2-11*(I=2),I+I+11:PRINTA
$:NEXT
9 PRINT"!'1991 EMG PRESENTS"E'2!1-9:STA
RT 0:VSPLEY"E'4 RETURN:LOOK BOARD S:SAV
E L:LOAD":A=USR1(0):T=0:A=USR(3)
10 A$=INKEY$:U=VAL(A$):I=RND(-U*999):IFU
THENGOSUB43:GOTO12
11 IFAS="0"THENC=500:T=1:TR=2:GOTO28ELSE
GOSUB41:IFAS=CHR$(13)THENA=USR(2):CLS:FO
RI=1TO9:LOCATE6,I+I:PRINTUSING"No,## ###
## ";I:H(I):PRINTH$(I):NEXT:PRINT" %RE
LICS SCORE SCORER ":A=USR(3):FORI=0TO1:I
=(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:GOTO7ELSE10
12 A=USR(2):CLS:PRINT" #MAKING ":IFU<3
THENPRINT"TRAINING RELICS"U:MY=12:ELSEPR
INT"ADVENTURE RELICS"U:U1=15:U2=7:MX=48:
MY=22:FORI=0TO25:M$(I)=A$(I):NEXT
13 A=USR(3):DATA CREATED BY TOMOO SUZUKI
,ADVISED BY IKUSHI TOGO,SATOSHI HIRUTA
14 IFU=1THENFORI=0TO25:M$(I)=STRING$(63,
"テ"):NEXT:M$(12)="テテテ"+SPACE$(56)+"テテテ":
FORI=4TO60STEP20:MID$(M$(12),I,1)="ハ":NE
XT:U1=3:U2=2:MX=59
15 IFU=2THENFORI=0TO25:M$(I)=STRING$(63,
"テ"):NEXT:FORI=11TO13:M$(I)="テテテ"+SPACE$
(56)+"テテテ":NEXT:FORI=4TO58STEP2:MID$(M$(
12),I)="テ ":NEXT:U1=7:U2=4:MX=4
16 FORJ=0TOU1:B=0:GOSUB50:GOSUB45:MID$(M
$(Y),X)="ノ":GOSUB45:X(J)=X:Y(J)=Y
17 FORI=0TO6:A=2*(I=3)+(I<3AND(RND(1)*(
55-U+ABS(MX-X)*5)<J)):P(J,I,0)=VAL(MID
$("221",A+3,1))+RND(1)*(J*5):P(J,I,1)=VA
L(MID$("432",A+3,1))*5+RND(1)*((U+J)*1.5
):P(J,I,2)=168+A*8:B=B+P(J,I,0)*10+P(J,I
,1):NEXT:Q(J,0)=B:Q(J,1)=0:GOSUB53
18 MID$(M$(Y),X)=A$:NEXT:IFU>1THENFORI=0
TOU2:GOSUB45:MID$(M$(Y),X)="ハ":NEXT

```

```

19 TR=0:C=0:GOSUB54:A=USR(3):CLS
20 '●●● RELICS MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
21 AS="ノ":GOSUB44:Z=B*20+1:MID$(M$(MY),M
X,1)="ノ":FORJ=ZTO1STEP-1:FORI=-1TO0:I=-S
TICK(0):NEXT:PRINT".)TAKE"J"STEP(S)"
22 A=STICK(0):IFSTRIG(0)THENJ=0ELSEIFAMO
D2=0GOTO22ELSEV=(A=7)-(A=3):W=(A=1)-(A=5
):IFMID$(M$(MY+W),MX+V,1)="テ"GOTO22ELSEM
X=MX+V:MY=MY+W:X=MX:Y=MY:GOSUB48:GOSUB50
23 NEXT:B$=MID$(M$(Y),X,1):MID$(M$(Y),X,
1)="ノ":LOCATE0,3:FORI=0TO15:PRINT"
":NEXT:IFB$="ノ"THENI=9:GOSUB50:FORI=0TO6:
A=&HD006+I*7:POKEA,PEEK(A)+1:NEXT:GOSUB4
4ELSEIFB$="ハ"THENGOSUB39
24 FORJ=0TOU1:IFP(J,3,2)=0THENNEXT:GOTO2
ELSESEX=X(J):Y=Y(J)
25 GOSUB53:PRINTUSINGE+".&NO,## @:### MO
VING";1+J;A$:Q(J,0):MID$(M$(Y),X,1)="ノ"
:A=X:B=Y:GOSUB51:IFATHENA=-62*(RND(1)>.5
):B=-23*(RND(1)>.5):FORK=0TO4:GOSUB40:NE
XT:A=X:B=Y:GOSUB51:IFAGOTO27
26 FORK=1TOQ(J,0)*25:A=MX:B=MY:GOSUB40:N
EXT:LOCATE0,J+3:PRINTUSING"@@###";A$:MID
$("ノ",1-(Q(J,1)>0),1):Q(J,0);
27 X(J)=X:Y(J)=Y:IFABS(X-MX)<2ANDABS(Y-M
Y)<2THENI=99:GOSUB50:Z=J:J=16:NEXTELSEMI
D$(M$(Y),X,1)=A$:NEXT:GOTO20
28 '●●● BATTLE MODE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
29 A=USR(2):CLS:A=USR(4):FORI=0TORND(1)*
9+(T-(C<500))*8:X=RND(1)*14:Y=RND(1)*7:L
OCATEX+X+2,Y+Y+6:A=&HB8-8*(RND(1)>(.4+.3
*)):GOSUB52:NEXT:A=USR(3):IFTHENGOSUB4
3:PRINT" [MID$( "ハ ",5-TR,5)"]"
30 K=&HD000:FORJ=0TO1:IFT=0THENIFJ=1THEN
FORI=0TO6:POKEK+2,P(Z,I,2):POKEK+3,P(Z,I
,0):POKEK+6,P(Z,I,1):K=K+7:NEXT:K=&HD031
31 GOSUB46:C=C+B:NEXT:POKE&HD102,T
32 A=USR(0):FORI=0TOD+D*STRIG(0):NEXT:IF
PEEK(-1044)=251ORPEEK(&HD100)=7THENIFTTH
ENTR=TR-1:GOTO36ELSEELSEIFPEEK(&HD101)=7
THENIFTTHENTR=TR+1:GOTO36ELSESE35ELSE32
33 '●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
34 GOSUB57:PRINT" (,THE END"E"*SCORE"C;
E"-&";:GOSUB56:IFC>H(I)THENINPUT"ENTER Y
OUR NAME":H$(U):H(U)=C:GOTO8ELSE8
35 FORI=0TO32:VPOKE8196,(IMOD2)*15+240:N
EXT:GOSUB57:GOSUB54:A=USR(3):P(Z,3,2)=0:
A=Q(Z,1):IFATHENFORT=1TOA:GOSUB39:NEXT:T
=0:GOTO20ELSE20
36 GOSUB57:IFTR>4ORTR<0THENPRINT" ))PLAY
ER"1-(TR=-1)"WIN":GOSUB57:GOTO8ELSE28
37 A=USR(2):CLS:RESTORE37:PRINT" 'CONGR
ATULATIONS!"E"$YOU SUCCEED IN RELICS"U;
E"* ":A=USR(3):GOSUB56:RESTORE13:FORI=0T
02:READA$:PRINT:PRINTSPC(I*7)A$:NEXT:C=C
+Z*100:GOTO34
38 '●●● SUB ROUTINE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
39 I=19:GOSUB50:A=RND(1)*7:A=&HD003+A*7:
POKEA,PEEK(A)+1:TR=TR+1:GOSUB44:IFTR>U2T
HENRETURN37ELSERETURN
40 V=(KMOD2=0)*SGN(X-A):W=(KMOD2=1)*SGN(
Y-B):I=0:GOSUB49:RETURN
41 IFAS="S"THENOPEN"M.DAT"FOROUTPUTAS#1:
FORI=1TO9:PRINT#1,H(I),H$(I):NEXT:CLOSEE
LSEIFAS="L"THENOPEN"M.DAT"FORINPUTAS#1:F
ORI=1TO9:INPUT#1,A,A$:IFA>H(I)THENH(I)=A
:H$(I)=A$:NEXT:CLOSEELSENEXT:CLOSE
42 A=STICK(0):D=D+10*((A=7ANDD>9)-(A=3))
:PRINTUSING"+E+"26WAIT=####";D:RETURN

```

次ページへ続く



〈ファンダムニュース/Mファンの歩き方〉掲載されたとのくらいの謝礼(金額)がもらえるか? ファンダムは通常期で1~5万円(プログラムの長さや評価によって異なる)。FM音楽館だと最近ではオリジナルで5千円、その他は3千円になっている。AVフォーラムでは称号制度(詳しくは、AVフォーラムの欄外を読んで)があるので、1度以上5作品掲載されるとしたら希望するソフト(1万円以内のもの)とMファンテレカがもらえる。(つづく)

[illegible]

# おならジャンプ

MSX2/2+ VRAM64K BY TACOM

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……けつの座標

### その他の変数

G、C、H、L……それぞれ数が入る⇒リスト短縮用

I……ループ用

J……けつのY座標増分

P……パワー

R……ラウンド数

S……スコア

SS……スプライトパターン定義用：CHR\$(Q)が6文字分入る

T……けつの位置のカラーコード⇒けつの衝突判定で使用

## プログラム解説

### ① パーツ作成

●画面の色設定●画面モード設定、スプライトサイズ設定●アクティブページを1にする●画面消去●パレット切り換え⇒青のグラデーション●障害物(青)、ゴール(緑)の作成●パレット切り換え⇒緑のグラデーション●アクティブページを0にする●グラフィック画面への文字出力準備

### ② スプライト定義

●けつのスプライトパターン定義●パレット切り換え

### ③ タイトル表示

●行0の画面枠表示サブ呼び出し●タイトル表示●ラウンド数、スコア初期化●画面枠右下の座標設定⇒リスト短縮用●スプライトの色指定

### ④ ゲーム開始

●スティック入力判定⇒【入力

があればゲーム開始】画面消去  
画面枠表示／けつの座標設定  
／けつ表示／変数設定⇒リスト  
短縮用●【入力があれば】行4  
を繰り返す

### ⑤ ゲーム画面作成

●障害物の配置⇒ラウンド数により配置される障害物の数が決まる●ゴールの配置

### ⑥ クリア判定

●けつのX座標更新●スコア加算●けつの位置のカラーコード検出●障害物との衝突判定⇒【衝突していればゲームオーバー】スコア表示／行3へ飛ぶ●ゴールとの衝突判定⇒【衝突していればクリア】メッセージ表示／ラウンド数更新／効果音／行4へ飛ぶ

### ⑦ おならを出せ

●トリガー入力判定⇒【入力があれば】パワー増加●【入力があれば】パワーがあるか判定⇒【パワーがあれば】けつのY座標増分設定／効果音／おならの跡表示／スコア加算／パワー初期化

### ⑧ けつの表示

●けつのY座標、増分更新●けつの表示●けつのY座標増分の範囲外判定⇒【絶対値が8を超えたら】Y座標増分調整※ただしY座標増分の絶対値が8を超えることはないので実行されない●行6へ飛ぶ

### ⑨ 画面枠表示サブ

●画面の枠を青のグラデーションで表示

### ⑩ おならの音サブ

●音量設定●パワーの値+1回  
おならを鳴らす●変数を整数型

に宣言●もとの処理にもどる  
(MORO)

プログラマから  
ひとこと

## 悪魔にこってます

はじめまして！ TACOMです// 変なタイトルですみません。私は今、悪魔にこってます。悪魔はいいですよ。みなさんも一度ためしてみてください。ルシファーやベルゼブスなんてかっこいいですね。  
バラス アロン オツイノマス バスケ パノ ツダン ドナス ゲヘア  
メル クラ オルレイ ベルク ヘ パンタラス タイ  
これは悪魔を呼ぶ呪文です。みんなも悪魔を呼んで友達になろう！ Let's try// ちなみに、このゲームのおしりのモデルは、ポート部の黒沢正臣君です。  
TACOM 福島・18歳



ONARA .FD2

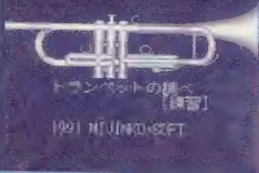
```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:SETPAGE,1:CLS:FOR
  RI=1TO8:COLOR=(I,0,0,I-1):CIRCLE(8,8),9-
  I,I:CIRCLE(28,8),9-I,9+I*.8:COLOR=(9+I*.
  8,0,I-1,0):NEXT:SETPAGE,0:OPEN"GRP:"AS#1
2 SS=STRING$(6,0):SPRITE$(0)=SS+"まっ
  っ7"+SS+"まっ7":COLOR=(15,7,6,4)
3 GOSUB9:PSET(90,50):PRINT#1,"おなら シャンプ
  ":R=1:S=0:G=255:C=211:PUTSPRITE0,,15
4 IFSTICK(0)THENCLS:GOSUB9:X=20:Y=170:PU
  TSPRITE0,(X,Y):J=0:P=0:H=180:L=16:ELSE4
5 FORI=0TOR*2+2:COPY(0,0)-(L,L),1TO(RND(
  1)*H+40,RND(1)*H+10),0,TPSET:NEXT:COPY(2
  0,0)-(36,L),1TO(230,RND(1)*H+10),0,TPSET
6 X=X+1:S=S+1:T=POINT(X,Y):IFT>1ANDT<9TH
  ENPSET(70,L):PRINT#1,S;"てんてん!":GOTO3ELS
  EIFT>10THENPSET(60,L):PRINT#1,R;"メンクア
  やったね♥":R=R+1:FORP=0TO7:GOSUB10:NEXT:GOTO4
7 IFSTRIG(0)THENP=P-(P<8)ELSEIFP>0THENJ=
  P:GOSUB10:CIRCLE(X,Y+L),P:S=S+P-1:P=0
8 Y=Y-J:J=J+(J>-4):PUTSPRITE0,(X-8,Y-8):
  IFABS(J)>8THENJ=(J<0)*8:GOTO6ELSE6
9 FORI=0TO8:LINE(I,I)-(G-I,C-I),I,B:NEXT
10 SOUND8,15:FORI=P*8TOPSTEP-8:SOUND0,25
  0-P*20:SOUND0,1:NEXT:DEFINTA-Z:RETURN
```

行2にある「ま」はCHR\$(255)、「ま」はCHR\$(254)です。ただし、CHR\$(254)は、画面上では空白に見えます。



当選者  
発表

●12月号ソフトプレゼント当選者 ①「伊忍道・打倒信長」=〈埼玉県〉浅川幹夫・江口和成〈滋賀県〉藤田直裕 ②「幻影都市」=〈千葉県〉大木章義〈大阪府〉成山英樹〈兵庫県〉石井順治 ③「サーク・ガゼルの塔」=〈福島県〉佐藤英樹〈埼玉県〉田端健二〈東京都〉富岡俊介 ④「キャル」=〈長野県〉中谷穂〈大阪府〉中村信之〈鳥取県〉松本直樹



# トランペットの調べ

MSX2+以降 BY MIJINKO-SOFT

▶使い方は38ページ

プログラマから  
ひとこと

2か月連続の、ミジンコソフトです。突然ですが、僕は brass バンド部に入っていて、トランペットを吹いています。このゲーム(というよりツール)のトランペットのモデル(YTR-800G)も、その部活にあるものです。わが部活は、トランペット2人、ホ

## トランペットを吹いています

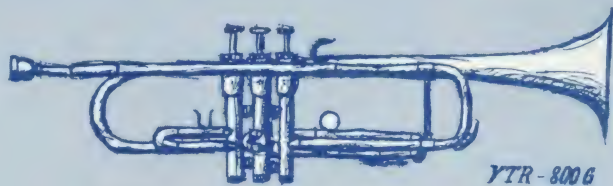
ルン2人、ユーホニウム1人、チューバ1人、クラリネット3人、サクソホーン2人、フルート1人、パーカッション1人、不明(たまにしか来ないのでわからない)2人、計15人というものすごく人数が少ない部活です。この本を読んでいる人で東京都

S区立K中学校(といってもどこの中学かわからないが)の帰宅部(どの部活にも属していない人)の方々、ぜひとも brass バンド部へ入ってください。ではまた。

MIJINKO-SOFT 東京・14歳

~ The Tone of The Trumpet ~

トランペットの調べ



## 変数の意味

A、B、C、D、E、F、G……  
グラフィック描画用  
A%(n)……トーン設定用  
A\$……キー入力用  
F\$……ファイル名  
|……ループ用  
R……チューニング用  
S……スティック入力用  
T……音を切るかの判定用  
U……USR関数呼び出し用  
U\$……演奏データ  
Z……演奏データ録音・再生アドレス

## プログラム解説

10 初期設定  
20~70 トランペット描画  
80~90 マシン語データ書きこみ/トーン設定  
100 スライド管表示/色設定  
110 スプライトパターン定義

## ファジー伸一のよいこめセミナー

〜トランペット編〜

(キクがMSXのキーをガチャガチャさせてしきりに音を出している。そこにミルがやってくる)

ミル(以下ミ)：わ、キクちゃん、なあに、この変な音!

キク(以下キ)：見ればわかるでしょ。トランペットよ。

ミ：(画面をのぞきこんで)ほんとだ。なんだ、てっきりネズミがハライタおこしてんのかと思った。

キ：悪かったわね、ネズミの鳴き声みたいで。

ミ：ゴメン、ゴメン。でも、音がめっちゃくちゃ鳴ってたから。

キ：指使いがわからないの!

ミ：だって、笛と同じようなものじゃないの? そのボタンみたいなのを押すだけじゃない。このボタンはド、となりのボタ

ンはレってなってるんでしょ?

キ：これはボタンじゃなくてピストン。それによく見てよ、3本しかないでしょ。これでどうやってドレミファソラシドを出すのよ!

ミ：う〜ん、それじゃ、トランペットってのはド・レ・ミしか音が出ないんじゃないの?

キ：そんな楽器があるわけじゃないの、まったく!

(ちょうどそのとき、せんせいが登場)

せんせい(以下せ)：おやおや、2人ともなにをそんなにさわいでいるんだい。

ミ：あ、せんせい、いいところに来た。ねえ、トランペットの吹き方、教えて!

せ：トランペット? (画面を見て)ああ、なるほど、これはト

ランペットの演奏シミュレーションソフトなんだね。

キ：演奏したくても、ピストンの指使いがわからなくて。

せ：トランペットはね、ピストンだけではなくて、スライド管との組みあわせで音程を決めるんだよ。

ミ：どういうこと?

せ：スライド管の位置によって、ド、ソ、1オクターブ上のド、ミ、ソ、シのフラット、2オクターブ上のド、レ、とこれだけの音が出る。この音を基本として、画面に向かって左のピストンで半音2つ、真ん中のピストンで半音1つ、右のピストンで半音3つ分、音程を下げるんだ。ミ：たとえば?

せ：ファだったら、ソの半音2つ下だから、ソを基本の音にし

て左のピストンを押せばいいし、ミなら、ソの半音3つ下だから、右のピストンを押せばいいね。

キ：じゃあ、レはどうするの? ソの半音5つ下だけど、半音5つ分下げるピストンはないわ。

せ：そういうときは、左と右のピストンを同時に押すんだよ。2+3で5つ分音程が下がる。

ミ：じゃあ、ピストンを全部押すと半音6つ分下がるんだ!

せ：そのとおり。つけくわえておくと、トランペットは指使いの音と、実際に出る音の音程がちがうんだよ。

ミ：えー、それどういうこと?

せ：つまり、ドの指使いをして音を出すと、実際にはシのフラットの音が出るんだ。

キ：ということは、実際に出る音は指使いの音の半音2つ下に





# 槍投げ100m

MSX2/2+ VRAM64K BY Cock-M

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

P、Q……槍の座標  
M、K……槍の座標移動増分

X……プレイヤーのX座標

### その他の変数

C……槍の色  
H……スコア  
I……ループ用

J……画面表示用

L……槍を投げる角度

S、SS……スティック入力用

## プログラム解説

- 1 初期画面設定/スプライトパターン定義/グラフィック画面オープン
- 2 画面作成
- 3 変数設定/効果音/メータ移動計算/スティック入力/

プレイヤー移動計算/メータ表示/プレイヤー表示/メータ色変化/槍を投げるかどうか判定

- 4 変数設定
- 5 槍移動計算・表示/地面にささったかどうか判定
- 6 効果音/ファール判定
- 7 記録計算・表示/ウェイト
- 8 槍表示サブ

(ファジー伸一)

## ファジー伸一's

### 1,2のプログラム

(ダップがMSXに向かってゲームに熱中しているところに、おにいさんが現れる)

ダップ(以下ダ): やった、新記録105.2m!

おにいさん(以下お): お、ダップ、やってるね。

ダ: あ、おにいさん、このゲーム熱中するよ。ハイパーオリンピックみたい。

お: 槍の投げる角度は自分で決められないから、メータの動きに合わせて助走のタイミングをはからなければならぬってところがオモシロイよね。でも、このプログラム、ちょっとおしいなあ。

ダ: え、どこが?

お: プログラムのムダがところどころにあるんだよね。たとえば、行3の

$K = K + 1$  :  $K = K + (K > 42) * 43$

を  
 $K = (K + 1) \text{MOD } 43$

に、  
 $I = -\text{STRIG}(0) : I = I - (X > 55)$

も  
 $I = -\text{STRIG}(0) - (X > 55)$

とすれば、機能は変わらないし、リストも短くなるだろう。

ダ: でも、そこまでこだわらなくてもいいんじゃない?

お: いや、日頃からムダのない

プログラムを作る習慣をつけないや。ムダはメモリとスピードの敵なんだからね。

ダ: そんなことより、このゲーム、記録を表示するとき、ただ数字だけしか出ないでしょ。やっぱり「〇〇、〇〇m」って表示してほしいなあ。そのほうが気分出るじゃない?

お: うん、それはささいなことだけど大切なことだね。行7のPRINT#1, H/100

のあとに、"m"をいれればいいよ。ついでにいうと、ふざけてプレイして槍が0mラインをこえなかった場合、記録がマイナスになるけど、実際の競技ではファールになるわけだから、行6の

IFX>49.5

のあとに

ORP<45

をつけくわえてファールと判定されるようにしたほうがいいね。

ダ: でもさ、これはこれでおもしろいからいいんじゃない? マイナス記録の競争もできるし。

お: う〜ん、なるほど。



## プログラマからひとこと

### あなたが世界記録を作る

突然ですが、僕は陸上をやっています。このゲームは、いかに陸上部の人が作ったという感じがするでしょう。しかし僕は、槍を投げたことはありません。一度このゲームを始めたら、100m以上投げるまでやめないでください。あなたが世界記録を破るのです。カーソルキーをこわさないように。ぶっこわれるで思い出したけど、僕はまだ、FM音源を修理していません(7月号P58参照: Cock-M注)。SSRさんのいうように早く修理しようと思っていますが…



(9月号P62参照: Cock-M注)。長くなりましたが最後に、群馬県の高校生の陸上の大会で、1277というゼッケンを見たら、それは僕です。べつにそのゼッケンが僕だという意味ではありませんが、まあ、声でもかけてください。

Cock-M 群馬・15歳

## YARINAGE.FD2

```

1 COLOR15,4,1:SCREEN2,1,RND(-TIME):SPRITE$ (0) = "▲▲▲":OPEN"GRP:"AS1
2 CLS:LINE(0,170)-(255,198),6,BF:COLOR,6:FORI=0TO10:J=I*18+50:LINE(J,170)-(J,173),15:PSET(J-10,180),15+(I<2)*9:PRINT#1,I*10:NEXT:LINE(2,11)-(5,60),15,8:COLOR,4
3 X=0:K=RND(1)*50:M=0:S=0:SS=S:BEEP:FORI=0TO1:K=K+1:K=K+(K>42)*43:SS=S:S=STICK(0):M=M-(SS<>S)/14:X=X+M:PUTSPRITE0,(3,K+12),8:PUTSPRITE1,(X,163),15,0:COLOR=(8,8-ABS(20-K)/3,0,0):I=-STRIG(0):I=I-(X>55)
4 NEXT:L=K:Q=160:P=X:M=M+K/8.5:K=61-K*2
5 C=4:GOSUB8:P=P+M:K=K-(1.2+(ABS(20-L))/10):Q=Q-K/10:C=15:GOSUB8:IFQ-K/8<170THEN5
6 SOUND7,245:SOUND6,8:PLAY"SM999D16":PSET(80,50),4:IFX>49.5THENPRINT#1,"ファール":P=45
7 H=INT((P-45)/18*1000):PRINT#1,H/100:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO2
8 LINE(P,Q)-(P+5,Q-K/8),C:RETURN
    
```



# くらやみの戦い ~戦場編~

MSX MSX2/2+RAM8K BY KPC

▶遊び方は40ページ

## 変数の意味

F.....回避フラグ⇒0=ミス、1=クリア  
I.....ループ用  
J.....PSGLレジスタ設定用  
K.....移動距離  
M.....回避時間⇒回避できるまでの時間  
N.....経過時間⇒敵と遭遇してから  
の時間用カウンタ  
S.....スティック入力用  
T.....敵の種類⇒1=機関銃、2=戦車、3=手榴弾

## プログラム解説

### ① 警戒警報発令

●画面モード設定⇒乱数初期化  
●変数を整数型に宣言●画面の色指定●効果音(警報)

### ② 侵攻せよ!

●効果音(足音)●移動距離行進⇒スティック入力があれば増加しない●時間待ち●クリア判定⇒【移動距離が80ならクリア】行6へ飛ぶ●敵との遭遇判定⇒【遭遇しなければ】行2へ飛ぶ

### ③ 敵出現

●効果音(ピープ音)●遭遇した敵の種類設定●敵の種類により各効果音サブ(行7~9)を呼び出す●経過時間初期化

### ④ 回避せよ!

●経過時間増加●回避フラグ設定●スティック入力受け付け●回避判定⇒【機関銃と手榴弾】入力が下ならクリア、回避フラグ設定●【戦車と手榴弾】入力が左右ならクリア、回避フラグ設定●回避する時間でなければ行4へ飛ぶ

### ⑤ 生き残ったか?

●行10呼び出しとPSGLレジスタ設定(爆発音)●敵の回避判定⇒【回避フラグが1ならゲームオーバー】画面を赤くする●STOPキーを押した状態にする●効果音(ピープ音)●ふたたびRUN●【回避フラグが0ならクリア】時間待ち/行2へ飛ぶ

### ⑥ 敵基地破壊

●時間待ち●行9を呼び出す

(手榴弾を投げる音)●行10を呼び出しとPSGLレジスタ設定(爆発音)●画面を黄色にする●プログラムを終わる

### ⑦ 機関銃の音サブ

●効果音(機関銃)●回避時間設定●もとの処理へもどる

### ⑧ 戦車の音サブ

●効果音(戦車)●回避時間設定●もとの処理へもどる

### ⑨ 手榴弾の音サブ

●効果音(手榴弾)●回避時間設定●もとの処理にもどる

### ⑩ 爆発音サブ

●効果音●もとの処理にもどる (MORO)

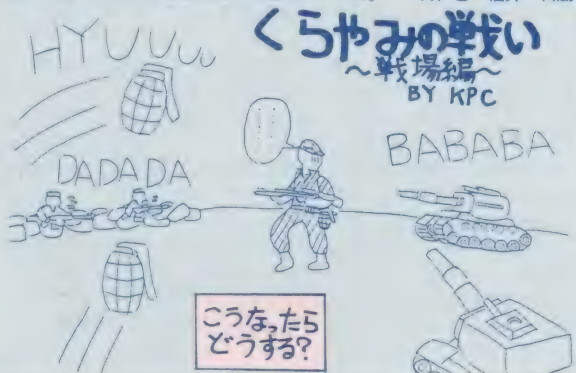


KURAYAMI.FD2

プログラマからひとこと

## アイデアはグッド

どうも、KPCです。なに? 「こいつ、初投稿だな」だって? フフフ。ならば今までのMSX・FANを見てKPCを探そう! と、いいつつ初投稿だったりする。ところでこのゲーム、アイデアはすげー気に入っている。付録ディスクがあるのだから遊んでやって。 KPC 福井・14歳



当選者発表

●12月号FFBプレゼント当選者 ①「時空の龍騎兵・リバーサーのコミック」= (秋田県) 斎藤孝秀 (埼玉県) 川井田正彦・矢吹隆 (神奈川県) 有澤達也・長野県・竹田登 (新潟県) 藤田康司 (愛知県) 杉浦正都 (大阪府) 大橋仁 (福岡県) 酒見良軌 (長崎県) 竹下秀則



# 台風上陸

MSX MSX2/2+RAM8K BY 撃退サミー

▶遊び方は40ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

A、B、C、D……日本表示時の座標用

### スプライト座標

X、Y……台風を表示位置／台風の上陸判定と被害の跡表示時はグラフィック座標にも使用

### その他の変数

A\$……スプライトパターンデータ作成用

F、G……ループ用

O……スティック入力の右まわり判定用⇒スティックから入力された値と同じになると+1され、入力が1周したかの判定にも使用される

P……台風を表示パターン切り換え用

S……台風の移動方向⇒値と方向の対応はスティック関数とおなじ

## プログラム解説

### ① 日本表示

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●日本の表示用ループ開始●座標データ読みこみ●日本の各パーツ表示●表示用ループ閉じ●日本表示時の座標データ(この行で読みこみ)●変数を整数型に宣言●パターン定義用ループ開始●パターンデータ初期化●パターン

データ作成ループ開始●乱数によりパターンデータ作成●データ作成ループ閉じ●台風のスプライトパターン定義●定義用ループ閉じ●台風の座標設定●台風の移動方向設定

### ② 台風移動

●台風のパターン切り換え、表示●台風の座標更新●スティック入力判定⇒【正しい入力なら】入力用カウンタ更新●入力が1周したか判定⇒【1周していれば】入力用カウンタ初期化／台風の移動方向更新●台風の移動方向の調整判定⇒判定があれば移動方向を調整する

### ③ 台風上陸

●台風の上陸判定⇒【台風の中心が日本と重なっていれば】被害の跡表示／スコア加算

### ④ ゴー!

●効果音(台風の声)

### ⑤ ゲームオーバー判定

●台風が画面外に出たかの判定⇒【画面外に出ていれば】グラフィック画面への文字出力準備／ゲームオーバーメッセージ、スコア表示／STOPキーを押した状態にする／もういちどRUN

### ⑥ まだまだ続く

●行2へ飛ぶ

(MORO)



## プログラマからひとこと

## Mファンはケチで妖しい

能書きは後にして、12月号現在、Mファンはけちで妖しい感じがすると思う。MOガ(このOは効果があまりない)と賞品を比べると、一目瞭然でケチだとわかるし、CGコンテストもだいたい89点、79点に得点が集中している。ファンストラテジーに武将風雲録の移動攻撃やらなんやらの技を送ったら(発売日当日)、ファジー伸一がほぼ同じ内容でしゃしゃりでてきた。全国にも同じように考えている人が絶対にいるはずだ。話は変わって、(なぜ段を変えないかという、書くスペースがなくなるので「ウォー//」かえってスペースがなくなった)僕たちはヒマな時に、「シミュレーションゲーム9時間ぶっ通し」を行っている。レベルは相当高く、人間同士の謀略と勇気と企みの嵐である。田舎だからできる技だ。OCT1772さんが田舎といていたが、こっちなが、半径2Km以内に家1軒という所が学区内にザラにある。(決められた字数にまとめるのは、難しすぎる)

撃退サミー 宮城・14歳



TAIFUU .FD2

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN2,3:FORF=0TO4:READA,
B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),3,BF:NEXTF:DATA128,
48,150,96,160,76,190,94,160,48,230,70,2
15,30,230,48,215,10,230,25:DEFINT A-Z:FOR
G=0TO1:A$="":FORF=0TO35:A$=A$+CHR$(RND(1
)*255):NEXT:SPRITE$(G)=A$:NEXT:X=-8:Y=18
4:S=1
2 P=1-P:PUTSPRITE0,(X,Y),15,P:X=X+((S>5)
-(S>1ANDS<5)):Y=Y+((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3A
NDS<7)):IFSTICK(1)=0THEN O=O+1:IFO>8THEN O
=1:S=S+1:IFS>8THENS=1
3 IFPOINT(X+16,Y+16)=3THENCIRCLE(X+16,Y+
16),3,5:SC=SC+1
4 SOUND8,0*2:SOUND7,55
5 IFX<-8ORX>248ORY<-18ORY>184THENOPEN"GR
P:"AS#1:FORF=0TO1:PSET(99+F,170):PRINT#1
,"ないふうはすき"さった":PSET(120+F,180):PRINT#1,"
とくてん ";SC;"てん":NEXTF:POKE-869,1:RUN
6 GOTO2
```

# SOLID

～立体表示～ソリッド

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 奥田隆弘

▶遊び方は40ページ

## 変数の意味

A.....一時変数  
I, J.....ループ用  
Q, R.....リスト短縮用(と作者は書いているが、Rは2つの図のそれぞれに重要な定数。プログラム解説参照)  
D(n, m).....格子の各交点の高さ

## プログラム解説

### ① 初期化

●変数初期化 ●高さデータ読みこみ ●画面初期化 ●ループ開始

### ② キャビネット図

●水平線を引く: 10と130(Q)は各座標の基準値。5.3(R)は、X座標の計算では各水平線のX座標のずれを表わすが、Y座標の計算では各水平線間の距離を表わす。15は、各格子の水平な辺の長さ。「25+.....+15\*J」は「10+.....+15\*(J+1)」と考えればわかりやすいだろう ●斜めの線を引く: 各線の長さのX成分とY成分がともに5.3(R)で、15は各線のX方向のずれだが、「9-J」は「10-(J+1)」と考えればわかりやすいだろう ●ループの終わり

### ③ 等角図の準備

●キー入力待ち ●キャビネット図の消去 ●変数初期化 ●ループ開始

### ④ 等角図

●線を描く: どちらの線でも、8.6(R)は各線のX方向のずれと辺の長さのX成分を表わし、5は各線のY方向のずれと辺の長さのY成分を表わすが、「R\*(10-I+J)」は「R\*(10-I)+R\*J」と(2つのRは値

は同じでも意味が違う)、また「5\*Q」は「5\*I+5\*J」と考えればわかりやすいだろう (2つの5はそれぞれ意味が違う) ●ループの終了

### ⑤ 終わり

●キー入力待ち ●画面初期化 ●リスト表示

### ⑥ ~ ⑮ 高さデータ

## 補足

担当者はキャビネット図や等角図という名前も書き方も知らなかったが、作者によると、まったく起伏がない場合、キャビネット図は、水平線と斜めの線の角度を45度にして、斜めの線は水平線の縮尺の2分の1の割合の長さにし、等角図は2つの線をどちらも同じ縮尺にし、水平方向に対して30度ずつ傾けるのだそうだ。

各格子の1辺の長さをキャビネット図は15(斜めの線の場合は7.5として描く——どうして割り切れるように偶数にできなかったのだろうか)、等角図の場合は10としたらしいので、三角関数を使えば「5.3」「8.6」「5」といった定数の根拠がわかるだろう(図1、図2参照)。

ひょっとすると知っててやったのかもしれないが、念のために指摘しておく、行1のPAINT文はCLSで同じことができるし(CLSのほうが速い)、SCREEN文とCOLOR文の順序を逆にすればCLSも必要ない。キャビネット図を消すのも、LINE文よりCLSを使うほうがわかりやすいだろう。

(ANTARES)

SOLID .FD2

```
1 R=5.3:Q=130:FORI=0TO9:FORJ=0TO9:READA:
D(I,J)=A*5:NEXTJ,I:SCREEN2:COLOR15,1,1:PA
INT(0,0),1:FORI=0TO9:FORJ=0TO8
2 LINE(10+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J))-(2
5+R*(10-I)+15*J,Q+R*I-D(I,J+1)),15:LINE(
10+R*(10-J)+15*I,Q+R*J-D(J,I))-(10+R*(9-
J)+15*I,Q+R*J-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
3 IFINKEY$=""THEN3ELSELINE(0,0)-(250,210
),1,BF:R=8.6:FORI=0TO9:FORJ=0TO8:Q=I+J
4 LINE(10+R*(10-I+J),60+5*Q-D(I,J))-(18.
6+R*(10-I+J),65+5*Q-D(I,J+1)),15:LINE(96
+R*(I-J),60+5*Q-D(J,I))-(87+R*(I-J),65+5
*Q-D(J+1,I)),15:NEXTJ,I
5 IFINKEY$=""THEN5ELSE:SCREEN0:LIST6-
6 DATA 6,6,6,6,7,6,6,6,6,6
7 DATA 5,5,5,5,6,5,5,5,5,5
8 DATA 4,4,4,4,5,4,4,4,4,4
9 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
10 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
11 DATA 3,3,3,3,4,3,3,3,3,3
12 DATA 2,2,2,2,3,2,2,2,2,2
13 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
14 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
15 DATA 1,1,1,1,2,1,1,1,1,1
```

図1 キャビネット図の格子の寸法と傾き

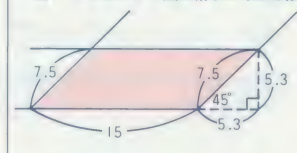
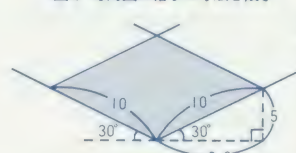


図2 等角図の格子の寸法と傾き



プログラムから  
ひとこと

## とてもかんたんなプログラム

はじめまして静岡県浜松市の奥田隆弘です。MSXを買って(松下のWX)3年目に初投稿で初採用になりました。さてこのSOLIDですがとてもかんたんなプログラムです。行2と4のLINEの中がわかりにくいかもしれませんが、初心者でも使えるような命令しか使っていません。作者も中級者(そこまではないかも?)程度なので、マシン語などはほとんど使えないと等しいレベルなのです。現在マシン語を勉強中ですがさっぱり



わかりません。最後にイラストは「SOLID～立体表示～」の発祥の地です。

奥田隆弘 静岡・14歳



オーム

MSX MSX2/2+RAM8K BY 坂本伸幸

▶遊び方は41ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……自機(プロダム)の速度(プログラム解説参照)

X、Y……自機の位置

### テキスト座標

V、W……自機の位置(一時変数)

### その他の変数

C\$……一時変数

E\$……エスケープシーケンス用

I……ループ用

L……レベル

P……取ったオームの数

S……スティック入力値

T……「T」(タイム)

## プログラム解説

### ① 初期化

●整数型宣言●画面初期化●乱数初期化●カラーテーブルセット(「ク」を緑の四角に、「タ」を黄色の四角にする)●パターンジェネレータテーブル(「あ」=オーム)セット、スプライトジェネレータテーブル(0=自機)セット●変数初期化

### ② レベル初期化

●効果音●変数初期化●画面クリア●壁を描く●レベル表示●オームの配置

### ③ 移動1

●スティック入力●Aはスティック入力によって、Bは重力・反重力によって、±2を加える●A、Bの半分を速度として座標計算●A、Bの符号により±1を加える⇒加速にくく減速しやすい。X方向は放しておく

と減速される●タイム更新●X座標限界判定と跳ね返り処理

### ④ 移動2

●Y座標限界判定と跳ね返り処理

### ⑤ 表示更新

●タイム表示●自機表示(Y座標が「Y-1」になっているのは、スプライト座標とテキスト座標・グラフィック座標とのすれのため)

### ⑥ クリア判定

●オームを取ってれば[オームを消す/効果音/取ったオーム数更新/クリアなら[効果音/メッセージ表示/待ち/レベル更新]]

### ⑦ ゲームオーバー

●タイム判定●メッセージ表示●効果音●上キー入力待ち●リプレイ

### ⑧ 上キー入力待ちサブ

## 補足

普通の壁と反重力壁の色は、緑と黄色ではディスプレイによってはかなり見分けづらい。行1の3行目の「170」を設定したいカラーコードの17倍(例えばカラーコード4の青なら68)にすると、反重力壁の色が変わる。

行3の速度に対する処理の効果はプログラム解説の通りだが、すべて作者の意図だろうか。もしそうだとすると、減速時の速度が例えば6、4、3、1、0、-1、-1、-2、-2……と、やや不規則に変化するのとはどうかと思う。速度変数を実数型にして加速度を0.5としたほうがずっときりするのではないだろうか。つまり、X成分はスティック入

力があつたとき、Y成分は毎回、速度に±0.5を加え、速度変数をそのまま座標に加えるのだ。座標変数が整数型なら自動的に小数点以下が切り捨てられる。

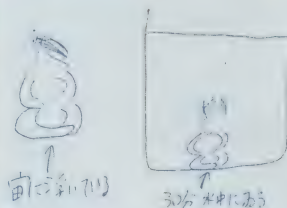
変数を実数型にするには、DEF SNG(単精度型、有効数字6桁)、DEF DBL(倍精度型、有効数字14桁)を使うか、または変数名の後に「/」(単精度型)か「#」(倍精度型)をつければいい。

この場合は単精度型で十分で、DEF SNGを使うより「/」をつけるほうが混乱が少ない。

なお、「DEF INT A-Z」を書かなければ、「%」(整数型)「/」「\$」(文字型)をつけないすべての変数が倍精度型になる。ほとんどのプログラムに「DEF INT A-Z」が書いてあるのは、実行を高速化するためだろう。(ANTARES)

プログラマから  
ひとこと

## ゴルフ場の計画をめぐって



私の村でゴルフ場を造る計画がありますが、11月16日付けの読売新聞群馬版によると、そのゴルフ場の関連会社が議長の土地を1億で購入してから、計画を白紙に戻すよう要請していた村議会が一転して開発推進に態度を変えたということです。もともと悪かった議長の評判はさらに落ち、おそらく開発計画もなかったことになるので、その点ではよかったと思う今日この頃です。坂本伸幸 群馬・15歳

OHM

.FD2

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,1,1:SCREEN1,RND(-TIM
E):WIDTH32:KEYOFF:VPOKE8215,34:VPOKE8216
,170:PLAY"V15S0":FORI=0TO15:VPOKE1160+I-
13168*(I>7),VAL("&H"+MID$("0018244242246
600183C187E99429966",I*2+1,2)):NEXT:L=1
2 SOUND7,163:E$=CHR$(27)+"Y":X=92:Y=88:A
=0:B=0:P=0:T=500:CLS:FORI=0TO21:PRINT"ク"
SPC(22)"ク":NEXT:C$="ククククククククク":PRINTC$
"タタタ" C$E$"18Level"L:FORI=-11TOL:LOCATERN
D(1)*22+1,10-I:PRINT"あ":NEXT
3 S=STICK(0):A=A+(S=7)*2-(S=3)*2:B=B+2+(
X>79ANDX<104)*4:X=X+A:Y=Y+B*2:A=A-SGN(A)
:B=B-SGN(B):T=T-1:IFX<80RX>176THENX=((X-
8)*168)*168+8:A=-A
4 IFY<0ORY>168THENY=(Y*168)*168:B=-B
5 PRINTES"#8T":PUTSPRITE0,(X,Y-1),7
6 V=(X+4)*8:W=(Y+4)*8:IFVPEEK(6144+V+W*3
2)>32THENLOCATEV,W:PRINT" ":SOUND6,9:PLA
Y"M999A16":P=P+1:IFP>L+11THENFORI=0TO319
:SOUND8,15:SOUND6,(319-I)*10:NEXT:SOUND8
,0:PRINTES"*+OK!":GOSUB8:L=L-(L<9):GOTO2
7 IF T THEN 3 ELSE PRINTES"*(You Lost.":SOUND
6,31:PLAY"M9999A1":GOSUB8:RUN
8 IF STICK(0)=1 THEN RETURN ELSE 8
```



# UFO ユーフォー

MSX2/2+VRAM64K BY ひろ

▶遊び方は41ページ

## 変数の意味

### UFO関係

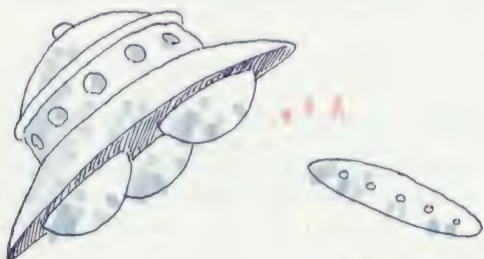
- A、B……UFOの中心座標
- D、M……UFOの座標増減用
- V、Q……UFOの座標

### その他

- AS……スプライトパターン定義用
- I……汎用
- P……マウス入力
- R……乱数の初期化
- S……エネルギー残量
- T……スコア
- X、Y……カーソル座標

## プログラム解説

- 10 初期設定/変数型宣言/インターバル割りこみ先の指定/乱数の初期化/UFOの中心座標を決定/スコアの表示
- 20 スプライトパターンの定義/自機を中心に表示/エネルギー表示/枠の表示
- 30 マウス入力/カーソルの移動増分を求める
- 40~70 カーソルのはみ出しチェック
- 80 カーソルの表示/UFOの座標を求める
- 90~100 UFOのはみ出しチ



### エック

- 110 UFOの表示/レーザーの発射⇒レーザーの表示
- 120 レーザーの命中判定⇒命中したら行140へ/エネルギーを減らして表示
- 130 レーザーを消す/エネルギー残量の判定⇒0なら行170へ
- 140 UFOの爆発/効果音/得点の加算/スコアの表示/レーザーの消去へ
- 150 UFOの中心座標を決めるサブルーチン
- 160 スコアの表示/UFOの座標を画面の上へ
- 170 ゲームオーバーの表示/リプレイ処理
- 180 スプライトパターンデータ(カーソル、UFO、自機、爆発の順に)

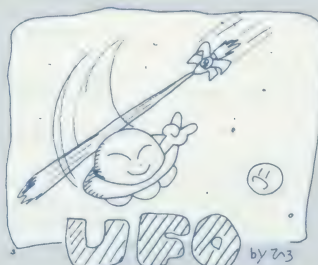
## 補足

行40と50、行60と70は同時に条件を満たすことはない。したがってELSEで2つの行をつないでしまえば少し短くなる。プログラムを少しでも縮めたいときは、こういう同時には満たされない条件の場所を見つけて、つないでしまうのがかんたんですね。(にゃん☆)

## プログラマからひとこと

## やっほー!

やっほー/ ひろだよーん/ ということでみなさん新年あけましてです!! このゲームは僕のようにグラフィックツールでマウスを使ってへのへのもへじもろくに書けないようなものがしても200点取るのがやっとのことじゃないかと思われそうですがけっこうおもしろいのでマウスを持っている方はぜひ遊んでみてやってください。それでは年明けそうそうぐだぐだ書くのもなんなのでこのへんで。ではさよなら/ ひろ 岡山・17歳



UFO .FD2

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,3:OPEN"GRP:"AS#1:
DEFINT A-Z:ON INTERVAL=180GOSUB150:INTERVA
LON:R=RND(-TIME):S=87:GOSUB150:GOSUB160
20 FORI=0TO3:READAS:SPRITE$(I)=AS:NEXT:P
UTSPRITE2,(120,101),7,2:PSET(34,200):PRI
NT#1,"ENERGY":LINE(87,200)-(137,208),6,B
F:LINE(26,26)-(226,186),15,B
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IFX<27THENX=27
50 IFX>216THENX=216
60 IFY<26THENY=26
70 IFY>175THENY=175
80 PUTSPRITE0,(X,Y),15:D=D+(V>A)*2+1:V=D
+V:M=M+(Q>B)*2+1:Q=M+Q
90 IFV<0ORV>240THEND=0
100 IFQ<0ORQ>195THENM=0
110 PUTSPRITE1,(V,Q),14,1:IFSTRIG(1)THEN
LINE(126,106)-(X+4,Y+5),11ELSE30
120 IFX-14<VANDX+8>VANDY-10<QANDY+10>QTH
EN140ELSELINE(S,200)-(S,208),4:S=S+1
130 LINE(126,106)-(X+4,Y+5),1:IFS=138THE
N170ELSE30
140 FORI=13TO8STEP-1:BEEP:COLOR=(I,7,I-8
,I-8):PUTSPRITE1,(V,Q),I,3:NEXT:T=T+10:G
OSUB160:GOTO130
150 A=RND(1)*156+50:B=RND(1)*151+30:RETU
RN
160 PSET(150,200):PRINT#1,"SCORE":T:V=RN
D(1)*200+26:Q=-20:RETURN
170 PRESET(92,70):PRINT#1,"GAME OVER":IF
STRIG(3)THENRUNELSE170
180 DATA リップリ,く〜f■f,い■エ♣D,テナBfる70
    
```

※チェッカーマークは画面上では空白に見えます。55ページ参照。



# センタッキーアクション

MSX MSX2/2+RAM8K BY 三木一

▶遊び方は41ページ

## 変数の意味

A1(n)、A2(n)……敵の座標  
B、P……得点表示位置の移動用  
H、I、J、M、Z……ループ関係で使用  
L……レベル  
S……スティック入力用  
V(n)……画面の切り換えで使用  
W……時間待ち用  
X、Y……自機の座標  
X1(n)、X2(n)、X3(n)、X4(n)、Y1(n)、Y2(n)、Y3(n)、Y4(n)……座標データの保存用(画面を切り換えるので配列に保存する)  
XX……得点を表示する座標

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面モード設定●ファンクションキーの表示を禁止●配列変数宣言●変数初期化●スプライト割りこみ許可●スプライト割りこみ先の指定●スプライトパターンの定義

### ② ③ 画面の作成

●画面切り換え用データなどの読みこみ●画面を切り換える●画面消去●洗濯機の画面を作る●敵の座標を読みこむ

### ④ 敵の出現

●敵を配置

### ⑤ 自機の移動

●効果音●自機座標の更新●自機の移動

### ⑥ 画面の切り換え

●画面を切り換える●時間待ち

### ⑦ ⑧ クリア判定

●得点のX座標を更新●得点の位置を移動●得点の位置の判定  
⇒右端なら無限ループ/左端ならば効果音●変数初期化●リプレイ/どちらでもなければ行5へ

### ⑨ 敵に当たる!

●効果音●得点の移動●レベルを上げる●行4へ

### ⑩ データ

●画面作成用データ●敵の出現位置データ

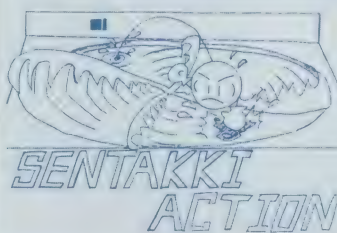
(にゃん☆)



プログラマから  
ひとこと

## こんなゲームだけど

はじめまして。初登場の三木一です。このゲームは、僕の長い11年間のパソコン歴の中ではじめてまともに作ったものだったので、採用通知が届いたときは本当に感激しました。ところでこのゲームは、どのように作ればよいかわからなかったの、Mファンにのってるプログラムの一部をあち

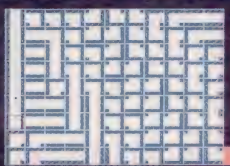


こちからそのままねして作りました。だから本当に汚くて無駄の多いプログラムになってしまいました。それに逆回転させたり、色が変わっていくようにしたかったんだけど、どうしてもできません。こんなゲームだけど、わりといい動きをしていると思う。

三木一 熊本・17歳

SENTUCKY.FD2

```
1 SCREEN3,0,0:KEYOFF:L=0:DIMV(4),X1(4),Y1(4),X2(4),Y2(4),X3(4),Y3(4),X4(4),Y4(4),A1(6),A2(6):X=52:Y=50:Z=0:M=0:SPRITEON:ONSPRITEGOSUB9:W=33:XX=100:COLOR 15,4,4:SPRITE$(0)="□♥♥♥♥♥□":SPRITE$(1)="くん~んくん":SPRITE$(2)="んんんんんんんん"
2 FORI=0TO4:READV(I),X1(I),Y1(I),X2(I),Y2(I),X3(I),Y3(I),X4(I),Y4(I):POKE&HF3D6,V(I)*8:CLS:VDP(4)=V(I):CIRCLE(136,96),80,15:LINE(X1(I),Y1(I))-(X2(I),Y2(I)):LINE(X3(I),Y3(I))-(X4(I),Y4(I))
3 CIRCLE(136,96),65,15:FORH=26TO42STEP4:CIRCLE(136,96),H,0:NEXTH:NEXTI:FORZ=0TO6:READA1(Z),A2(Z):NEXTZ
4 Z=(Z+1)MOD6:PUTSPRITE1,(A1(Z),A2(Z)),2
5 SOUND1,88:SOUND8,15:S=STICK(0):X=X+(S>1)*(S<5)-(S>5)*(S<9):Y=Y+2+STRIG(0)*4:PUTSPRITE0,(X*2,Y*2),15:IFPOINT(X*2,Y*2)ORPOINT(X*2+5,Y*2+5)THENPLAY"V15L64O4C":P=32
6 M=(M+1)MOD5:VDP(4)=V(M):POKE&HF3D6,V(M)*8:FORJ=0TOW-L*3:NEXT
7 XX=XX+B-P:PUTSPRITE2,(XX,0),15:P=0:B=0:IFXX>255THENPLAY"V15L64O4CDEFGAB":FORI=0TO1:I=I-1:NEXT:ELSEIFXX<0THENPLAY"V15L64O4EDC":X=50:Y=50:L=0:M=0:XX=50:FORI=0TO1:IFSTRIG(0)THEN4ELSE:I=I-1:NEXT
8 SPRITEOFF:SPRITEON:GOTO 5
9 PLAY"V15L64O5G":B=16:L=L-(L<11):GOTO 4
10 DATA0,136,16,136,176,56,96,216,96,2,160,20,112,172,60,72,212,120,4,183,32,89,160,72,40,200,143,5,200,49,72,143,89,32,183,169,6,212,72,60,120,112,20,160,172,170,96,88,96,160,123,112,60,160,55,136,134,112,49
```



# LEAD THE DOT

リード・ザ・ドット

MSX2/2+ VRAM64K BY KO-1

▶遊び方は42ページ

## 変数の意味

### グラフィック座標

Q, W……パネル作成時の分岐点表示位置増分

XX, YY……指定パネルの座標保存用

### スプライト座標

M, N……ドットの座標

X, Y……カーソルの位置⇒それぞれ2倍して表示に使用

### その他の変数

AS……パネル作成用GML

A(n)……パネル作成時にパネルの回転に使用⇒グラフィック用配列

BS……スプライトパターン定義用⇒CHR\$(255)が入る

HA……トリガーの入力用カウンタ

I……ループ用

MT……ベストタイム

P……ドットの移動方向⇒方向はスティック関数値とおなじ

P1, P2, P3, P4……ドットのまわりの状態

PS, TS……効果音用

R……配置されるパネルの種類

S……スティック入力用

SP……ドットの移動する速度⇒レベル

SP\$……レベル入力用

TI……タイム

### プログラム解説

10 画面色指定/変数を整数型宣言/配列宣言/ファンクションキー消去/変数設定/画面モード設定/カーソル、ドットのスプライトパターン定義

20 ページ切り換え/画面消去/6種類のパネル作成/画面モード設定

30 レベル初期化/メッセージ表示/レベル入力処理

40 画面モード設定/パレット切り換え/乱数によりパネルの配置/スタート部分のパネル調整

50 パネル間の白線表示/ゴールの表示/変数設定

60 タイム更新/スティック入力/カーソルの座標更新・表示/ゴール判定⇒ゴールなら行140へ飛ぶ

70 トリガー入力判定処理⇒【入力1回目なら】指定パネルをページ1に保存/効果音/パネルの座標保存【入力2回目なら】カーソル位置のパネルを前に指定されたパネルの位置に複写/カーソル位置に保存してあるパネルを複写/効果音/座標保存用変数初期化

80 トリガーの入力終了判定⇒

入力が終わっていれば入力用カウンタ設定

90 ドットの座標更新・表示/ドットがパネルの分岐点にいるか判定⇒分岐点にいるなら次行へ飛ぶ/ゲームオーバー判定⇒ゲームオーバーなら行130へ飛ぶ/それ以外なら行60へ飛ぶ

100 ドットのまわりの状態を調べる

110 ドットの現在の移動方向とドットのまわりの状態により

ドットの移動方向変更

120 行60へ飛ぶ

130 ゲームオーバーメッセージ、ベストタイム表示/行160へ飛ぶ

140 ベストタイム更新

150 クリアメッセージ、タイム、ベストタイム表示

160 リプレイ判定

170 パネル作成用座標増分とGMLデータ(行20で読みこみ)(MORO)

### プログラマからひとこと

### テストプレイヤー

初採用です。このゲームは、見てのとおりあの「チックタクバンバン」を参考に制作しました。やってみればわかると思いますが、レベル3は異常なまでにむずかしいのでほとんどクリアできないでしょう。友達からテストプレイヤーを書けといわれましたので書いておきます。アッパ、会長、川、しの、ジョージ、田中さん、牧君の7名です。最後に、内藤君お元気ですか。  
KO-1 福岡・16歳

LEAD  
THE  
DOT

BY KO-1

LEADDOT .FD2

```
10 COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:DIMA(620):KEYOFF:MT=5000:PS="V15T25505C64":TS="V15T25506E64":SCREEN5,2:BS=CHR$(255):SPRITE$(0)=BS+STRING$(14,128)+BS+BS+STRING$(14,1)+BS:SPRITE$(1)=STRING$(3,192)
20 SETPAGE0,1:CLS:LINE(0,0)-(120,20),12,BF:PSET(0,5),10:FORI=0TO3:READQ,W,AS:PSET(Q+I*21,W),10:DRAW AS:PAINT(Q+I*21,W+1),10,10:NEXT:COPY(42,0)-STEP(41,41)TOA:COPIA,1TO(125,0):FORI=10TO126STEP21:PSET(I,10),11:NEXT:SCREEN0
```

```
30 SP=0:LOCATE0,0:PRINT"LEVEL(1-3)":SP$=INKEY$:SP=VAL(SP$):SP=SP-(SP=3)-(SP=4):IFSP$=""THEN30ELSEIFSP>4ORSP<1THEN30
40 SCREEN5:COLOR=(11,6,6,1):FORY=10TO170STEP20:FORI=15TO215STEP20:R=INT(RND(-TIME)*6):COPY(R*21,0)-STEP(20,20),1TO(I,Y),0:NEXTI:NEXTY:FORI=10TO50STEP20:COPY(21,0)-STEP(20,20),1TO(15,I),0:NEXT
50 FORI=15TO235STEP20:LINE(I,10)-(I,190),15:NEXT:FORI=10TO190STEP20:LINE(15,I)-(235,I):NEXT:LINE(235,170)-(253,190),15,B:PAINT(236,172),9,15:HA=0:M=25:N=16:P=5:X=9:Y=6:TI=0
```

次ページへ続く



```

60 TI=TI+2-(SP=4):S=STICK(0):X=X-(S=3AND
X<105)*10+(S=7ANDX>9)*10:Y=Y+(S=1ANDY>8)
*10-(S=5ANDY<80)*10:PUTSPRITE0,(X*2,Y*2)
,8,0:IFPOINT(M,N)=9THEN140
70 IFSTRIG(0)=-1ANDHA=0THEN:COPY(X*2-3,Y
*2-2)-STEP(20,20),0TO(100,100),1:PLAYP$:
HA=1:XX=X*2-3:YY=Y*2-2ELSEIFSTRIG(0)=-1A
NDHA=2THENCOPY(X*2-3,Y*2-2)-STEP(20,20),
0TO(XX,YY),0:COPY(100,100)-STEP(20,20),1
TO(X*2-3,Y*2-2),0:PLAYT$:HA=3:XX=0:YY=0
80 IFSTRIG(0)=0ANDHA=1THENHA=2ELSEIFSTRIG
(0)=0ANDHA=3THENHA=0
90 M=M-(P=3)*SP+(P=7)*SP:N=N+(P=1)*SP-(P
=5)*SP:PUTSPRITE1,(M,N),4,1:IFPOINT(M,N)
=11THEN100ELSEIFPOINT(M,N)=12ORPOINT(M,N)
)=0THEN130ELSE60
100 P1=POINT(M+8,N):P2=POINT(M-8,N):P3=P
OINT(M,N+9):P4=POINT(M,N-9)

```

```

110 IFP=1ANDP1<>12THENP=3ELSEIFP=1ANDP2<
>12THENP=7ELSEIFP=3ANDP3<>12THENP=5ELSEI
FP=3ANDP4<>12THENP=1ELSEIFP=5ANDP1<>12TH
ENP=3ELSEIFP=5ANDP2<>12THENP=7ELSEIFP=7A
NDP3<>12THENP=5ELSEIFP=7ANDP4<>12THENP=1
120 GOTO 60
130 SCREEN0:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
::LOCATE15,12:PRINT"BEST"MT:GOTO 160
140 IFTI<MTTHENMT=TI
150 SCREEN0:LOCATE15,10:PRINT"CLEAR !!":
LOCATE15,12:PRINT"TIME"TI:LOCATE15,13:PR
INT"BEST"MT
160 IFSTRIG(0)=-1ANDINKEY$=""THEN30ELSE1
60
170 DATA 0,5,S4R20D10L20,5,0,R10D20L10U2
0,0,5,R15D15L10U5L5U10,5,0,D5L5D10R15U15

```

# 変態生物アメーバ

MSX MSX2/2+RAM8K BY TM SOFT

▶遊び方は42ページ

プログラマから  
ひとこと

## マシン語を勉強中です

こんにちは。3回目の採用なので、覚えていてくれた人もいると思いますが、TM SOFTです。このゲームは、アメーバの動きと効果音がウリです。1画面におさめるのに苦労しました(「SCREEN1」でスプライト消去をしている所などでわかると思う)。話は変わりますが、この前、梅田の大きな書店へ行って、マシン語入門書とテクニカル・ハンドブックを買ってきました(近くの書店にはなかった)。今、マシン語を勉強中ですが、入門書では解説されていないことがあるので(1、Rレジスタ、裏レジスタ、CPUコントロール命令、RST命令)、誰か教えてください。また、前回のとき、どんどん送ると書きましたが、今のところ送れそうなくらいに仕上がっているゲームはほとんどありません。なので、来月号に載ることができかどうかわかりませんが、またいつか採用されるでしょう。最後に、1月8日なので少し遅いでしょうが、あけましておめでとう/ではまた。

TM SOFT 大阪・14歳

変態生物  
アメーバ  
by TM soft

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……プレイヤーキャラの位置

X(n)、Y(n)……アメーバnの位置

### ■スプライト面番号

0……プレイヤーキャラ(パターン番号も同じ)

1~31……アメーバ(パターン番号は1~20)

## その他の変数

A、B、D……一時変数

A(n)……アメーバのスプライトパターンの基本データ

C……アメーバ数

E……プレイヤーキャラとアメーバの距離の最小値(X座標の差とY座標の差のうち、大きいほうを距離と見なしている)

F……移動するアメーバの番号

G……移動アメーバを変えるタイミング判定用カウンタ(乱数を使ってカウントする)

H……ハイスコア

I……ループ用

P……タイムカウンタ=スコア(アメーバ増殖タイミング判定

にも使用)

S……スティック入力値

## プログラム解説

### ① プログラム初期化

●画面初期化●整数型宣言●スプライトパターン0定義●アメーバのスプライトパターン基本データ読みこみ●スプライトパターン1~20の定義(基本データを各水平ラインごとに0~2ドット左にずらす⇒基本データの実質の横幅は6ドット)●配列宣言

### ② ゲーム初期化

●画面クリア●変数初期化●行6へ分岐

### ③ 距離判定

●変数初期化●アメーバとプレイヤーキャラとのX座標の差とY座標の差の内、大きいほうの最小値とそのアメーバの番号を求める

### ④ 自分の移動

●スティック入力●座標計算●表示●効果音●アメーバのスプライトパターン基本データ

でろでろでろくん



## ⑤ アメーバの移動

●座標計算 ●表示 ●あたり判定  
●あたっていれば変数を初期化して行7へ ●あたってなければ増殖判定用カウンタ更新

## ⑥ アメーバの増殖

●タイムカウンタ更新 ●アメーバ数が31未満でタイムカウンタが150の倍数なら(0を含む)アメーバを増やして行4へ分岐 ●距離判定を行うかどうかを判定

## ⑦ 終わり1

●効果音 ●ハイスコア更新

## ⑧ 終わり2

●画面クリア ●スコア・ハイスコア表示 ●トリガー待ち ●変数初期化 ●リプレイ

### 補足

行1の4行目の2つのAへの代入文は  
①Aに-1~-1を加える  
②Aを0~2の範囲に収める  
という2つのことをやっている。

単に乱数でパターンを変化させるだけならば、①の代入文は不要で、②の部分、  
 $A = \text{RND}(1) * 3$   
とでもすればよいのだが、作者はパターンをスムーズに変化させたかったのだろう。こういった乱数による増分の計算方法は、キャラクタを使った道のスクロールなどでみかけるもので、増分の変化に連続性を持たせるのに有効なやり方だ。ただしこのプログラムの場合では、変化量が小さいために効果がうすくなっているように思われる。

また、アメーバとプレイヤーとの距離判定で、X座標の差の絶対値とY座標の差の絶対値を比較して大きいほうを距離のかわりに使っているが、2点間の距離は、各座標の差をX、Yとすると(絶対値でなくていい)、  
 $\text{SQR}(X^2 + Y^2)$

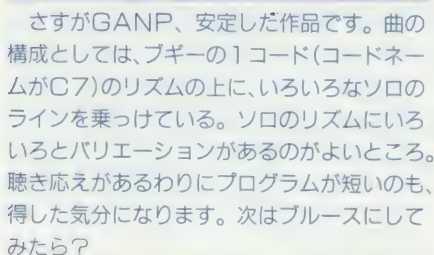
で求められるので覚えておくといいだろう。ただし、このプログラムでは大小関係だけわかればいいので、平方根を求める必要はない。(ANTARES)

### AMOEBA .FD2

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,4,1:DEFINT A-Z:KEYOFF:WIDTH32:SPRITE$(0)=""<"□□■"~<":FORI=0TO7:READA(I):NEXTA=A+RND(1)*3-1:A=A-(A=-1)+(A=3):VPOKE14344+I,A(IMOD8)*2^A:NEXT:DIMX(31),Y(31)
2 CLS:P=-1:C=0:X(0)=240:Y(0)=170:GOTO6
3 E=500:G=12:FORI=1TOC:A=ABS(X-X(I)):B=ABS(Y-Y(I)):D=-(A>B)*A-(B>A)*B:IFD<E THEN E=D:F=I:NEXT ELSE NEXT
4 S=STICK(0):X=X+(S>5ANDS<9ANDX>0)*4-(S>1ANDS<5ANDX<240)*4:Y=Y+((S=8ORS=1ORS=2)ANDY>0)*4-(S>3ANDS<7ANDY<175)*4:PUTSPRITE0,(X,Y),10,0:IFRND(1)<.15 THEN PLAY"L12S9M1000CB":DATA30,33,41,37,53,35,45,30
5 X(F)=X(F)+SGN(X-X(F))*2:Y(F)=Y(F)+SGN(Y-Y(F))*2:PUTSPRITEF,(X(F),Y(F)),7,1+RND(1)*20:IFABS(X-X(F))<15ANDABS(Y-Y(F))<16 THEN F=0:GOTO7 ELSE G=G-RND(1)*2
6 P=P+1:IFC<31ANDPMOD150=0 THEN PLAY"T120V1503L8S8M100C4.":C=C+1:X(C)=X(F):Y(C)=Y(F):F=C:G=12:GOTO4 ELSE IF G<1 THEN 3 ELSE 4
7 PLAY"L16S12M300CECECE":IFP>H THEN H=P
8 SCREEN1:LOCATE7,11:PRINT"SCORE"P"HI"H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXTX=0:Y=0:GOTO2
```

勝負はイントロで決まるといってもよい。曲の最初で、聴く人をぐっとひきこむ工夫が大切。ときどき途中からぐぐぐとよくなってくる作品もあるけど「残念ながら」と採用を見送ることがほとんどだ。

→P116の  
「スーパーフロッピーディスクの使い方」参照



```

100 C2$="E4E4E4E6E4E4EE4E4 E4E4E4E6E8E4E
2."
110 D1$="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C4C4C
6C6C4"
120 D2$="C4C4C4C6C4C4CC4C4 C4C4C4C6C8C4C4R
2."
130 R0$="HB:4HM:4HB:6B:12HM:6B:12HB:6B:1
2HM:6B:12HB:4HM:4" :R1$=R0$+R0$
140 R2$=R0$+"HB:4HM:4HB:6B:12HM:6B:12HB:
6B:12HM:6B:12HS:M:4HS:M:12S:M:12S:M:12"
150 E1$="Q6V14C6<G6>CE6GR6CFGE6CR6>CR6<
C C6<G6>CE6GR6CFGE6CR6C<G6>C"
160 E2$="C6C<G6>CE6GR6CFGE6DE6CR6C C6CE
6EG6EC6>C8C4R2."
170 E3$="Q24<64>E4E6D6C6DR6C64<B-6>C6D6CR6
<B-6>C6DE6D6C6G8G2F6ED6C"
180 E4$="E6E6C4D6E6F6E6D6E6D6C6GFE6C8C
2<G6G6EG6R6B>D4"
190 E5$="F6ED6CR6F6EG6ED6CR6ED6CR6F6EC6D
6EF6EG8G2B6C>C8B6"
200 E6$="BGEAFDGECEC<G>C<GEGB>DF6ED6CF6E
C64ED6D6C8C2"
210 F1$="RC4R6CR6CRC4R6CR6C RC4R6CR6CR6C
R6CC6C"
220 "_____ PLAY.

```

はい、Oreです。12月号で募集した、デチューンに関する質問に、ホントにたくさんのお手紙が届きました。みんな、ありがとね。Oreに教えてくれた人の中から抽選で3名にテレカをさし上げます。デチューンの意味とデ

古代祐三のCDを参考にしているそうだし、上に乗っかっているソロ・フレーズなどはまあふつうです。でも、おもしろいのはこの曲の少しはねているリズムで、筆者ははっきりハウス以前・ハウス以降のリズムの違いを強く感じます。ハウス・ミュージックの基本的なポイントは「このリズムが気持ちいいよー」というところ。

```

20  = Step1: =
30                                     Composed by NARUTO
40
50
60 :
70 :--initialize
80 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR5000
90 DEFSTAR-I,T:DIMAX(15)
00 SOUND7,49: SOUND6,12:FORZ=5TO13:READAS
10 :X(IZ)=VAL("H"&I)+AS):NEXT
20 FORZ=0TO4STEP2:POKE&HFAZC+2*16,24:NE
30 :DATA6,,1,2F1,,18,70
40
50 :--MML (junban ga barabara...)
60 I="L803CCE-12C16-16R16C0CC24C-B+CCE-
70 12F16R16CL24CCCCB-8BB8":E1="a33V1508"+I
80 :F1="012V12Q3"+I
90 E3="L24CB8C12CF12CFFFL12G6G24B-CR24
00 C1"
10 A1="048V1505C1&C1":B1="048V1505R2E-2
10 E-1":C1="048V1505R2.G&G1":D1="048V15R10
20 5B-1"
30 G2="0A15V9Y23.60Y24.200B:H12H24B:H12
40 H24S12S16"
50 H2="S18M300CCM2600C12C6"
60 I="B:H12H24B:H12H24S1:H2H24H12H24C1B
70 :H12H24B:H12B1H24S1H12H24H12H24":G1=I+I:
80 G3=I+"B:H12H24B:H12H24S1:H12H24H12H24C1B
90 H12H24B:H12B1H24S15548548S24S24S24S24S24
00 G4=I+"B:H12H24B:H12H24S1H12H24H12H24C
10 B1H12H24B:H12B1H24V15Y24.255M48M48M24C
20 Y24.90M48M48M24Y24Y24.200"
30 I="L8M300CCM2600C4M300CC12C24M2600C4
40 :H1=I+I:H3=I+"M300CCM2600C4M300CC12C24M
50 2000C48C48124CCCCC":H4=I+"M300CCM2600C4

```

[illegible]

変わらないこの曲のコードネームです」  
Step / ■■■■■■■■■■  
なると「1年前に作った曲をもとに、最近になって作り直したオリジナルです。ターボRの高速モードと標準モードでは微妙に音色が変わる点がポイント

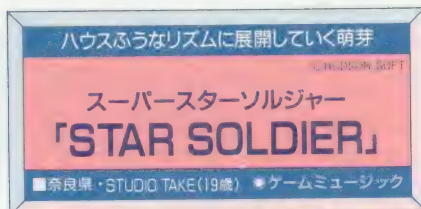
(?)。具体的なメロディーよりもノリを大切に作ったので、雰囲気を楽しんで聴いてくださいな」  
 テタラメエット ■■■■■■■■■■  
 HASEMAKO「コードを増やして、コード進行なんかも、いくつか用意す



```

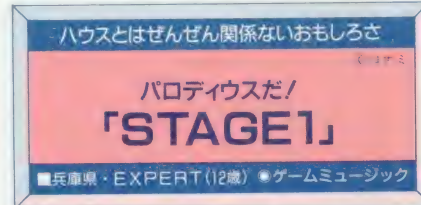
470 PLAY#2,A3,B3,A3,F1,C1,D1
480 PLAY#2,A4,B4,A4,F4,C4,D1
490 PLAY#2,A1,BD,A1,F1,C1,D1
500 PLAY#2,A2,BD,A2,F1,C1,D1
510 PLAY#2,A3,B3,A3,F1,C1,D1
520 PLAY#2,A4,B4,A4,F4,C4,D1
530 PLAY#2,A5,B5,A5,F5,C5,D1
540 PLAY#2,A6,B6,A6,F6,C6,D1
550 PLAY#2,A7,B7,A7,F7,C7,D1
560 PLAY#2,A8,B8,A8,F8,C8,D1
570 PLAY#2,A9,B9,A9,F9,C9,D1
580 PLAY#2,AA,BAA,AA,FA,C7,DA
590 PLAY#2,AB,BB,AB,FB,CB,DB
600 PLAY#2,AC,BC,AC,FC,CC,DC
610 GOT0440
620
630 D0="L8S M500CM2000CM500CM2000CM500CM
2000CM500CM2000CM500CM2000CM500CM2000CM6
000C2"
640 DX="M500CM2000CM500CM2000CM500CM2000
CM500CM2000C":D1=D+DX
650 DG=DX+"M500CM2000CM500CM2000CM500CM2
000C16C16C"
660 D5="M10000CM2500CC16C16C16C16C16C1
6CC16C16C16C16C16M5000CC"
670 D6=DX+"M500CM2000CM500CM2000CM"
680 D7="RM10000C2C2C4C2"
690 D9="RM10000C2C2C2C4"
700 DA="RM10000C2C4"+DX
710 DB=DX+"M2000C4C12C12C12C6C12M1000L32
CC0CC0CC0C8"
720 DC="RM5000C4C4C4"
730 DE="V1504L808014 FFFFFFFF>FE16D16C01
6E16F4Q5L16F6AB"
740
750 F0="V1204L806012 FFFFFFFF>FF2"
760 F1="FFFFFFFFFFFFFFFF"
770 F4="FFFFFFFFFFFFFFFF"
780 F5="V008F2F4.FFFFFFFF16F16F"
790 F6="FEFEFEFEFEFE"
800 F7="D+D+CCD+D+CCD+D+CCF4F4"
810 F8="FEFEFEFEFEFEFE"
820 F9="FEFEFEFEFEFEFE"
830 FA="FEFEFEFEFEFEFE"
840 FB="D-D-D-DEE-E-V11F4F4F4F4"
850 FC="<F4F4F4F4"
860 RETURN

```



この作品はゲームミュージックをわりとそのまやってくるんだけど、作者がサンパモドキというリズムには、ハウスふうなリズムに展開していく萌芽があります。

「ハウスって何？」という諸君は、ディー・ライトやパイオ・リズムあたりから聴き始めることを勧めます。



コンピュータ・ミュージックはテクノに始まり、安いデジタル機器が世界に浸透したことによって、新たにハウス・ミュージックとして爆発しつつあります。若者の音楽の未来は、ほぼこのあたりに存在している。楽器を

演奏できることも大切だけど「俺にはこの音・このリズムが絶対気持ちいい」という主張の強さが体を動かしている。

いやしかし、このパロディウスの音楽のおもしろさは、ハウスとはぜんぜん関係なく、うまくパロディウスの音楽のパロディになっているところが賢いなあ。



はい、こちらは標準的なゲームミュージック作品。えーと、こういったリズムの気持ちよさの原型は、イギリスのハードロック・グループ、ティープ・パープルに由来します(すっかりおじさんになったけど、まだやっている)。他のグループがわりとリズムのかけひき、のびちびを快感としていたのに対し、ティープ・パープルはきっちりと音符の長さが揃っているタイトな8ビート、16ビートの速さを誇示した。これがコンピュータの演奏するリズムにピッタリと適合したわけですね。というわけでさようなら。

## スーパーソルジャー 「STAR SOLDIER」

```

10 "save"soldier.sss"
20 CLEAR 00000
30 MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
40 TRANSPOSE(0)
50 POKESHAF2,75:POKESHAF7,75
60 POKESHAF3,55:POKESHAF5,125
70 POKESHAF4,125:POKESHAF6,75
80 TS="T14S"
90 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
110 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
120 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
130 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
140 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
150 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
160 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
170 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
180 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
190 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
200 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
210 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
220 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
230 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
240 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
250 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
260 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
270 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
280 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
290 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
300 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
310 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
320 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
330 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
340 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
350 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
360 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
370 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
380 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
390 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
400 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
410 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
420 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
430 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
440 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
450 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
460 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
470 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
480 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
490 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
500 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
510 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
520 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
530 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
540 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
550 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
560 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
570 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
580 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
590 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
600 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
610 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
620 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
630 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
640 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
650 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
660 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
670 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
680 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
690 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
700 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
710 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
720 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
730 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
740 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
750 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
760 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
770 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
780 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
790 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
800 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
810 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
820 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
830 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
840 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
850 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
860 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
870 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
880 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
890 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
900 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
910 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
920 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
930 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
940 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
950 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
960 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
970 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
980 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
990 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1000 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1010 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1020 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1030 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1040 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1050 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1060 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1070 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1080 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1090 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1100 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1110 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1120 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1130 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1140 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1150 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1160 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1170 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1180 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1190 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1200 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1210 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1220 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1230 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1240 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1250 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1260 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1270 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1280 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1290 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1300 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1310 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1320 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1330 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1340 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1350 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1360 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1370 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1380 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1390 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1400 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1410 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1420 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1430 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1440 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1450 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1460 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1470 MS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1480 NS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1490 OS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1500 PS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1510 QS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1520 RS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1530 TS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1540 US="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1550 VS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1560 WS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1570 XS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1580 YS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1590 ZS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1600 AS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1610 BS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1620 CS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1630 DS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1640 ES="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1650 FS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1660 GS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1670 HS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1680 IS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1690 JS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1700 KS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E-E-A-F-C-G-R10A-BA-
10"
1710 LS="Q22V,5BL16V10D16R10D-F-D-F-AF-A10D-
A10D-F-D-F-AF-AA-AA-E
```



今回は、各ジャンルに分けて講義をしていきたいと思う。で、はえある1回目はRPG。RPGの時代はもう終わり

第19回

だといわれながら、いまだにナンバーワンに居座りつづけているジャンル。掘りさげてみる価値はおおいにありなのだ。

# シナリオを3日で書く方法！

今回のタイトルをもう1度見直してみよう。「シナリオを3日で書く方法」。何だか、うそみたいなタイトルである。錬金術氏かサギ師か、見るからにうそっぽいタイトルだ。よく考えると、「3日でタバコをやめられる」とか「あなたも3日でやせられる」というのと似ている気がする。

それで、そういったたぐいのものは、あまり効いたためがない。ほんとうに3日でタバコをやめられたら、それはノーベル賞ものだ。ああいうものは、万人に効くのではなく、効く人には最初から効くのだ。うそとはいわないが、それに近い理由を理屈にしている。しかし、今回の講義は、はっきりいわせてもらうが、そういったまがいものとは違うぞ。

それでは、本題に移ろかな。今回から、ゲーム制作講座はジャンルごとに分けて進めることになったのはさっきもいったとおり。それもこれもいままでの講義のやり方では、精神論とかおおざっぱなやり方でしか説明できなかったからだ。というのも、やはりアクションゲームとシミュレーションは同じ説明で済ませるにはムリがある。学校の授業だってそうだろう。勉強といったって、国語も社会も理科も数学もいっしょにゴチャ混ぜに教えろってできないでしょ。それと同じだ。

というわけで、今回の講義でほんとうに3日でRPGのシナリオを書くことは可能なのか。

そこで、まず結論からいおう。答えは可能である。といっても、『ブライ』や『ラスト・ハルマゲドン』のようなばかでかいシナリオを3日で書きあげるというのは神わざだ。ふつうの人にはちょっとできない。しいていうなら、ボクにだってできない。さらにマップを書いたり町の人のデータまでそろえるとなると、3日でできるという人がいたら教えてほしい。

けれど、3日でシナリオが書けるというのはほんとうだ。シナリオというのは基本的に起承転結があればいいのであって、後ははっきりいってぜい肉だ。既存のRPGを見るとよくわかるが、最初から何をやるかははっきりして、それを解決したら終わりというものが多い。

しかし、それを解決するまでの道のりがたいへんなのだ。本来伏線といわれるような物語を盛り上げるイベントや、ストーリーに深く関わってくる別の流れを取りこむイベントが、じつに少ない。最終目的を達成するまでの場つなぎや、単なる時間かせぎといわれるものがほとんどだ。ゲームをしていて、どうしても自分はこんなことをしなければいけないのかと、首をかしげてしまうようなゲームもたくさんある。場合によっては、時間かせぎをさせずに、スパッと終わらせたほうが、おもしろく感じる場合もあるのだ。

そういった意味で、これからRPGは1本道のなが〜いシナリオをだだらやらせるより

も、1話読み切りタイプの連続短編シナリオRPGの時代がやってくるのではないかと密かに思っている。これは、フリーシナリオ(決まった1本道を進まされるのではなく、自分の好きなイベントを選択して自由に遊ぶことができるもの)とは少し違う。

そこで、既存のRPGのデメリットを考えてみよう。やはりいちばんの問題は、シナリオが膨大になればなるほど、一気に解かなければわからなくなるという点だろう。攻略本でも持っていないかぎり、既存のRPGのほとんどは、1度途中でやめて、しばらくたってからつづきをやろうとするとさっぱりわけがわからなくなってしまう。小説やマンガだとおおかたの筋を覚えていれば、いつでもつづきから入りこめる。

これがRPGになると、そうはいかない。どの町がどこにあり、そこで何を売っていて、さらにどの町のどの人がどんな情報をしゃべっていたかまで覚えていないと、にっちもさっちもいかなくなる場合がとて多いのだ。これは、別にゲームの特性だからしかたないというものではない。どうしてこういう現象が起きるかというと、本筋のストーリーとは関係がないイベントが多いために起きてしまう障害なのである。

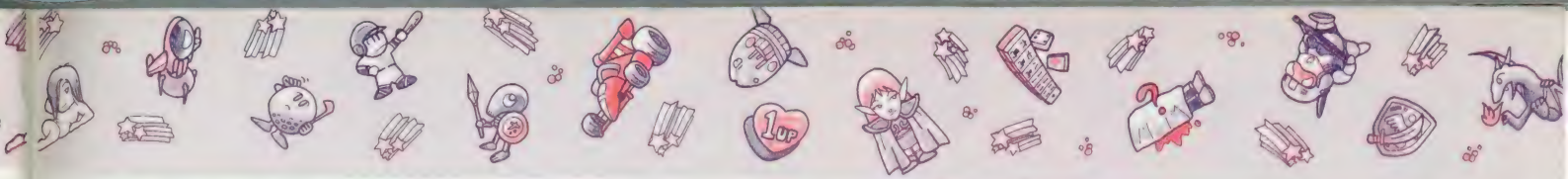
本来あるべきストーリーの流れと、既存のRPGでいうところのストーリーの流れを比べてみよう。本来のストーリーとい

うのは、起承転結がきちんとならんでおり、そのどれか1つがなくなっただけで、おもしろさは半減してしまう。緻密に構成されたものになると、半減するどころか、意味さえわからなくなる。しかし、RPGのストーリーの構成というものは、別にどの部分をかさばろうが、また逆に前後を入れ代えたりしようが、意味がつうじてしまうものが多い。

いってしまえば、本来のストーリーというのは、きちんと加工された製品であるのに対し、RPGのストーリーは積み木かブロックだと思っていたらいい。だから、それぞれのイベントというのははたなる部品であって、それを一応形になるように組み立てただけのものである。もちろん、すべてのRPGがそうだとはいわないが、こういった傾向が多いのは事実だろう。

さらに、規模が大きくなると、前後のつながりをもたせるために、むりやりどんな町や村にもいけるテレポートの呪文をもたせたり(規模が大きいくせに、以前立ち寄った町や村にいちいち歩いて戻らなければならないのは言語道断だが)、登場人物を意味もなく増やしたりする。これらは、すべてムダ以外のなにものでもない。

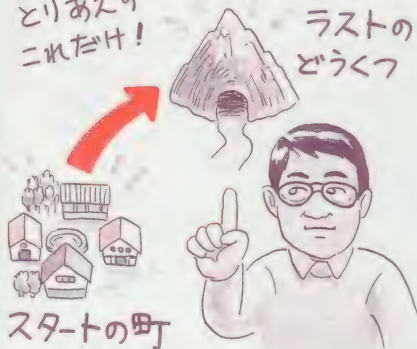
こういったデメリットを避けるために、とりえず自分が成すべき目標を解決するだけのRPGを考えてみよう。「赤ずきんちゃん」を例にとり、自分は母親



## 全体の構成を 考える

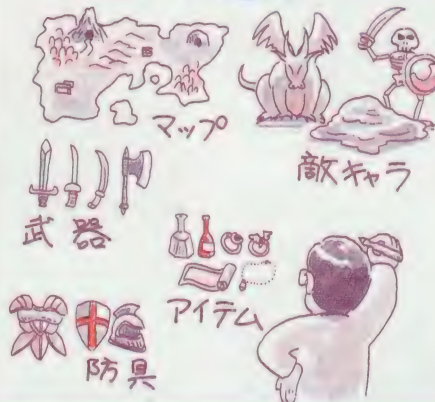
最初の町と最終目的地の城  
やどうくつのみを考える

とりあえず  
これだけ!



## まわりを構成す るものを考える

マップと敵キャラ・武器・  
防具・アイテム(各10個以  
内)準備する



## ストーリーを 決定する

ストーリーと町の人のメッ  
セージなど細かな部分をつ  
めて完成



の頼みでおばあちゃんのところ  
にリンゴを届けに行くというシ  
ナリオにしよう。単純にストー  
リーを進ませると、完全な1本  
道になる。自分の家からおばあ  
ちゃんの家へという道が成り立  
つ。これで、基本的なシナリオ  
の流れはでき上がり。これだけ  
で、十分ストーリーは成立する  
のだ。

既存のRPGは、この1本道  
のなかに、途中で知らないおじ  
さんに声をかけられたり、お腹  
を痛くしたウサギに出会ったり  
して、話をどんどん横道にそら  
して行く。この手順が、シナリ  
オをつまらなくさせているのだ。  
これからシナリオを書こうと思  
う人は、できるだけこういった  
シナリオの書き方は避けてほし  
い。はっきりいって、こういう  
組み立て方は、シナリオを作  
っていくうえで妨げになっても、  
役に立つことはまずない。

なぜなら、ムリヤリ横道にそ  
らすというシナリオの構築方法  
というのは、慣れた人間がわざ  
とやる場合なら問題は少ないが、  
急場しのぎでこの方法をやって

もどんどん横道にそれていくば  
かりで、軌道修正するのに、四  
苦八苦しなければならない。そ  
のため、矛盾したシナリオに  
なったり、後から困るような展  
開になってしまうのだ。

だから、シナリオを書く場合  
は、後からわりこませる作り方  
よりも(実際、このほうがかんた  
んだからこっちに走りやすいん  
だよ)、1つの物事を解決させ  
てからつぎの課題に取り組むよ  
うにしよう。赤ずきんちゃんか  
おばあちゃんにリンゴを届けに  
行くと、そこで狼がおばあちゃ  
んになりすましているもよし、  
無事リンゴを届けて家に帰ると、  
お母さんがいなくなっていたと  
いうのもよし、とにかく目先の  
物事を片づけるのが先だぞ。

この1つの物事を片づける書  
き方というのだ3日だ。これの  
積み重ねによって、規模はいく  
らでも自由にできる。ではつぎ  
に、この3日の活かし方を考え  
よう。

まず、はじめの1日目は、全  
体の構成について考えよう。こ  
のとき、自分の家のある町を1

つ、最終目的地である城やど  
うくつなどを1つ考えればよい。  
町もどうくつも、これ以上増や  
してはいけないぞ。とりあえず  
は、小さなものでも完成させる  
ことが大事なんだからね。

2日目は、そのまわりを構成  
しているマップだ。それに敵キ  
ャラや武器・防具・アイテムな  
どを決めていこう。ただし、ど  
れも10個以内ですませること。  
武器と防具は合わせて10でも多  
いくらいだ。そんなに数ばかり  
出してもしょうがない。プレイ  
ヤーが迷うだけだからね。

最後の3日目で、ストーリー  
を決定しよう。先にストーリー  
を決めるのもよいが、最初は取

りかかるまえにおおざっぱな構  
成をするだけで十分。そして、  
ストーリーといっしょに町にい  
る人々のメッセージや、細かい  
部分の決定を行おう。最後に、  
これだけは守ってほしい。いろ  
いろ1度に手をつけるよりも、  
かならず1つのことをきちんと  
終わらせてから、つぎのことに  
とりかかろう。これは、とても  
大事なことなのだぞ。

RPGのシナリオを書くのは  
3日で可能なのだ。最初はかん  
たんなものだが、これがいすれ  
ものをいうぞ。チリも積もれば  
山となるのだ。何事も積み重ね  
が大事なのだからな。それでは、  
また来月。

## 次回の お 題

というわけで、次回もRPGについて。シナリ  
オを3日で書くといったって、何をどうして  
いいかわからないという人が多いかな。そう  
だよな。ほんとうはそこらへんは企業秘密な  
んだよね。でも、教えてしんぜよう。そこで、  
今度は町について語ることにする。町とは、  
本来どういうものであるべきなのか。もう1  
度原点にもどって、そこらへんを考えてみよ  
う。次回までにキミたちも考えといてね。



れるわけだし、いちばんいいユーザーの代表なんだからね。なぜ、急にそんなことかという、全体的に原稿を整理してある人が少ないという事なんだ。これ  
って正直にいっちゃうけど、読みにくい。ボクも努力してるんだけど、つききれずに書いてあるほうを先に読んでしまおう。もちろん、ヘタな字でもいい。大事なのは、  
この企画書をみんなに認めてもらって、みんなでゲームを作るのだってこと。自分だけが分かっているのでもいいはずはないよね。じゃ、そういうわけでガンバリノ!

# 記憶のラビリンス

絶妙なるミクロコスモス  
シムアントの世界を探る



## アリたちの楽園を作り上げよう

今月は「シムアント」。MSXに移植が決まった「シムシティー」の生みの親、アメリカはマクシス社の天才プログラマ、ウィル・ライトの最新作である。まだ、マッキントッシュ版しか出ていないし、MSXに移植されるかどうか全く不明だが、強行に紹介する。他機種に関心のない人は、飛ばしてほしい。ディスクもついて、内容豊富なMファンである。この2ページが全くムダだったとしても、980円は高くないはずだ。

都市経営のシミュレータ「シムシティー」に始まり、惑星の一生を感じさせてくれる「シムアース」を発表したマクシス社の次作は一体何？ というわけでみんなの関心を集めていたわけだが、どうやらアリのシミュレーションになるらしい、というような噂が広がって「やられた！」という感想を持ったわけだが、実際にゲームを手にするまではどんなものが出るのだろう？ と半ば期待、半ば不安が交錯していたのである。なんと

いっても「シムアース」はあんまりおもしろくなかったのである。確かによくできているのだが、なんかゲームとしては楽しめなかった。マクシス社はこのまま、ばおばおとは無縁の世界に流れこんでいくのではなかろうか？ というような不安である。

たいていはマッキントッシュ用ソフトは英語版しかなくて、ユーザーは慣れない英語のマニュアル片手に試行錯誤を繰り返しながらゲームの世界に入っていくのだが、今回はイマジニアによる日本語版が先に出た。

さすがに日本語はありがたい、などと変なところに感心したりする。ゲームは3種類のモードがあって、クイックゲーム、フルゲーム、実験モードである。フルゲームは1件の家の庭を舞台に、赤アリとしのぎを削りつつ、そこに住んでいる人間を追いつめてしまうというもの。

最初は女王アリ1匹。ゲームの序盤というかいちばん初めにプレイヤーは女王アリになって、最低限の巣を掘る。とりあえず

掘ったら産卵に入る。最初に生まれるのがプレイヤーの黄色いアリである。このアリだけはプレイヤーが直接コントロールできる。この1匹で仲間を誘導したりしながら、種族の繁栄をもたすわけである。

もちろん、それだけではだめだ。巣作り、看護、食料調達の3つのうちどれに比重を置くかを決める行動コントロール、生殖用の女王アリ、兵隊アリ、働

きアリのうちどれを生産というか増やしていくかを決めるカーブコントロールで、おおまかな調整を行っていく。

これらのことをリアルタイムで処理しながら、味方の黒アリを繁栄させて赤アリを滅ぼしていく。もちろん、特攻隊を組織して赤アリの巣に飛び込んで赤アリの女王をやっつけてもいい。もちろん、こちらの犠牲も大きいのだが。



いきなり、巨大なアリが出てくる。ここで気持ち悪い人は後はやらないほうがいい

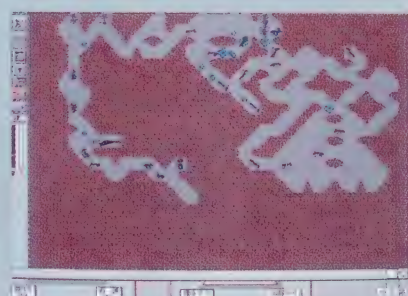
## アリ達の樂園を根性で築くのだ!



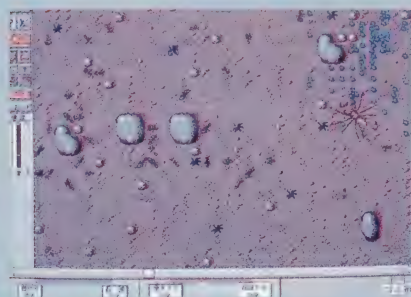
①とあるアメリカ人とお話しできる



②行軍は前に進み進め、アリの移動はこうする



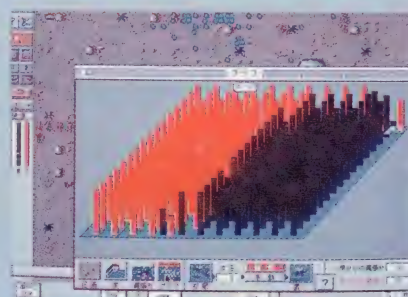
③アリの数が減ると、兵隊も減る



④う、天幕戦の瞬間、クモの登場



⑤これはアリジゴク、強制的なターミネーターである



⑥こうして、敵のすべてを全滅の威力下に置くのだ

## ひとなつっこいソフトとは?

ばおばおはまだ1度しかフルゲームをやっていない。そのときは庭の家寄りの部分は先に赤アリが占領して、人間を追いつけてしまった。だから、人間の抵抗、つまりは殺虫剤攻撃にはさらされていない。これも先に赤アリを倒してしまえば、経験しなくてはならない試練である。試練は他にもある。その代表がクモである。捕まるとすぐに食べられてしまう。このゲームでは、主人公の黄色いアリは死んでもすぐに「生まれ変わる」ので、それでゲームがどうのこうのということはないのだが、わずらわしい、このクモによって、アリの人口が大いに減ることは確かである。似たようなのがアリジゴクだ。これは動かないからまだいい。もちろんもっとも恐いのが赤アリによる襲撃だ。敵もこっちの巣を狙っているのである。アリ同志が戦って勝つ

か負けるかはランダムのように、しかもおおざっぱな感じだ。戦いを挑んでくるのはたいい兵隊アリで、こっちが働きアリだと絶対に兵隊が勝つ。こっちも兵隊だと1/2の確率で勝ったり負けたりする。RPGのように戦闘に勝っても強くなったりはしない。自分は生まれたときは働きアリだが、他の兵隊アリと交替することもできる。敵に攻めこむときは忘れずに交替しておかなくてはならない。

ま、そんなこんなでゲームを進めていくわけだが、書いているうちに「そんなゲーム、どこがおもしろいの?」というような声が聞こえてきそうである。確かにこれは問題で、はっきりいって自信はない。これはしかしゲームというものの本質に関わることで、どんなゲームでも大かた少なかたあるものだろう。要するに、そのゲームにのめり

こめば、他人がどういおうとおもしろいのであるし、のめりこめないと、あるいはのめりこまなければ、たとえ世界中の人がおもしろいといっても、おもしろくないわけなのだ。当たり前すぎてごめん、といったような結論なのだが、しょうがない。しかしこれは、考えてみると人生とかにもあてはまる。人生はゲームとはよくいったもので、びったりさっきの言葉があてはまる。人生の中で何を目標にするかで、生き方は大きく変わってくる。例えばお金に執心して生きている人にとっては、お金こそが人生というゲームでの目標なのだが、そんな人を見ていると哀しくなってくる人もいるわけで、彼らはお金以外のものに人生の意味を見いだしているわけである。当然のことながら、人生には上下もないし、勝ち負けもないと思う。ただ、自分の判

定が残るだけだ。

話が横道にそれてしまった。ウィル・ライトの個性は「これおもしろいでしょ」とひとなつっこく、しかもとっぴょうしもないものをこちらに差し出してくることである。しかもそれが商売につながるのだから、天才だなーとみんなが感心するのだ。

とっぴょうしがいいだけなら、どうでもいいわけで、売れるだけなら、もっとどうでもいい。だが、ひとなつっこいというのはこれは才能がないとだめだ。

では、ひとなつっこいとはどういうことなのだろう。ひとことではいえない。だが、このゲームをプレイしているとんだか、昔アリの生態を観察していた頃の自分を思い出してしまう。そしてそれとっぴょうしに、アリの動きに見とれているウィル・ライトの顔が浮かんでくる。そんな感じではないのだろうか。

豆まきしながら  
移植の春をまで！



情報

おこんにちは。みなさん御機嫌いっかがでしょうか。ぽおはとっても元気です。人間ドックにも行っだし、まだまだ生きられそうです。

さて「プリンセスメーカー」の話題から。マイクロキャビンから発売されるっていうのは、先月も書いたけど、発売は春、ということである。わかしはお正月は春、ということだったから、もう出るのかといわれても困る。春は春。4月くらいかな？ ま、たのしみだにやー。おまけに、

もしかしたらMSX2版だけの  
スペックが追加されるかもしれ  
ない。声が出るかもしれないと  
いうのである。うれしーなー/  
マイクロキャビンさん、ありが  
とうってところだね。

マイクロキャビンから、もうひとつニュース。「キャンペーン版大戦略II」が出るのだ。これも春。リクエストが多いのは、「III」なんだけど、これも期待する価値は大ありだぞ。

ガイナックス関係では『スー  
パーバトルスキムパニック』が

## 今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	127
2	4	ロードス島戦記Ⅱ	ハミングバードソフト	P	75
3	2	シムシティ	イマジニア	PG	63
4	5	ファイナルファンタジーⅣ	スクウェア	G	56
5	7	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	46
6	10	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	32
7	3	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	25
8	16	A.Ⅲ. A列車で行こう	アートディンク	P	22
8	8	ダイナソア	日本ファルコム	P	22
10	23	シムアース	イマジニア	P	21
10	9	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	21
12	53	ドラゴンナイトⅢ	エルフ	P	18
13	41	栄冠は君に2	アートディンク	P	16
13	10	天地を喰らう	カプコン	GA	16
15	18	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	15
16	10	ジーザスⅡ	エニックス	P	13
16	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	13
18	初	シャングリラ	エルフ	P	12
19	79	ソーサリアン・ユティリティVol.1	日本ファルコム	P	10
20	32	グラディウスⅢ	コナミ	G	9

■12月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードの意味。

④はMSXへの移植が決定済のゲームです。

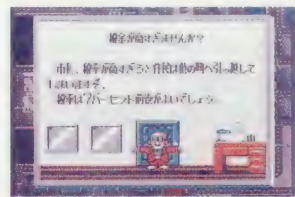
話題作がぞくぞく登場なのである!



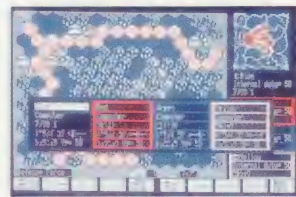
③「他機種版より絶対にものを」とはマイクロキャビン  
の弁。MSX版「プリンセスメーカー」の絵は美しい

移植される。発売はブラザーの  
タケルだ。がんばってるよねー、  
タケルちゃん／ タケルちゃん  
といえば、もうひとつやってく  
れたのである。あの『ピラミッド  
ソーサリアン』が出ることにな  
った。他機種ではオリジナルの  
『ソーサリアン』に続く、追加シ  
ナリオの第3弾として発売され  
たもの。これは3月から4月く  
らいの予定。

先月の衝撃的発表から1か月。「シムシティー」は燃えているか？ これも春以降というだけで、まだ具体的にははっきりしていない。今月の「ラビリンス」でも触れたが「シムシティー」の



④「シムシティー」もはやく遊びたい！（画面はスーパーファミコン版）



④「キャンペーン版大戦略II」もマイクロ  
キヤビンから発売に／(画面はPC-98版)

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1214
2	2	シムシティー	イマジニア	PG	939
3	5	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	529
4	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	525
5	4	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	492
6	6	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	424
7	7	ファイナルファイト	カプコン	GA	350
8	8	天地を喰らう	カプコン	GA	332
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	299
10	10	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	296

■1991年1月号より12月号までの集計

# MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

締め切り間近。もう後がない。しのこのいわずにシナリオ書いてはいっちゃあがり//といきたいわけである。

催促編

これが最後のシナリオ募集記事である。といっても、Mファンを発売から1週間後に買ったなんていう人は、このページは意味がない。なぜならば、なんと締め切りは平成4年1月13日なのである。だから、この記事を読んでいる日がこの日以降だったら、何の意味もなくなってしまうのである。

さて、だからこの記事は13日よりも前に、これを読んでいて、

しかもある程度は準備のできている人。そういう人にしか意味がない、ということになる。準備ができていて、というのはどういう意味か？ ま、応募用紙さえあれば、こっちのものである。あるいは、Mファンを定期購読している人が身近にいれば、すればなんとかなる、はずだ。

まして、書きかけの用紙を持っている人、なんとか特急で仕上げてほしい。何が欲しいとい

って、完成されない仕事ほど哀しいものはないのだからね。

そして、いますぐ出せる、という人ももう一回チェック/用紙が揃っているか？ 宛先の住所はあっているか。ちゃんと切手が貼ってあるか、などなど。念には念を入れておこう。とにかく出してしまえば、こっちのものだ。ポストに入れてしまえば、あとは50万円の使い道を考えるだけだぞ/

早く出してしまえ！  
締め切りは明日！  
いっしょに！

## オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

### ●賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

### ●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

### ●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどですでに発売されているものはすべて除きます。

### ●締め切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

### ●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

### ●応募にあたっての大事な注意点

- ①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒からだしてバラバラになっても大丈夫なようにしてください。
- ②応募用紙は1991年の12月情報号と11月情報号に2度に分けて掲載しました。今月号にはありませんが、応募にはその両方が必要です。また、「MSX・FAN」を両方買わなかった人のための実費によるコピーサービスもすでに終了しました。いま知った人ごめんなさい。
- ③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えないようになっています。あしからず。
- ④応募用紙は合計7種類にあります。応募する人は確認してください。

11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアするための最短ルート

### ●その他

- ①応募された原稿はすべてお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。
- ②入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア社に帰属するものとします。
- ③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。
- ④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。
- 審査委員  
加藤正幸氏(日本ファルコム株代表取締役社長)/木屋善夫氏(日本ファルコム株チーフプログラマー)/箕浦学氏(ブラザー工業株新事業推進室マネージャー)/伊藤美登里氏(ファルコム株代表取締役)/吉岡平氏(SF作家)/加藤久人氏((有)パショウハウス代表取締役/北根紀子(本誌編集長)

### ●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

# スーパースーゴロ

## 2

好評発売中

AB判156ページ/2DDディスク付き

定価1,980円  
発売・徳間書店

性格の悪いMSXと戦いながら世界主要都市を巡る『THE WORLD SUGOROKU』、パズルを含んだ新しいRPGの形『ネティガの悪魔』、米チャをしてマウス改造版を作らせた『REMOTE TOWN』、わけもなく懐かしい海戦SLG『遠浅の海の戦い』、吾郎ちゃん最近どうしてますか『惑星歩兵戦』……など、Mファン90年11月号～91年9月号に掲載した名作だけをディスク付きで43本収録。本屋さんへ！

## 43本の傑作

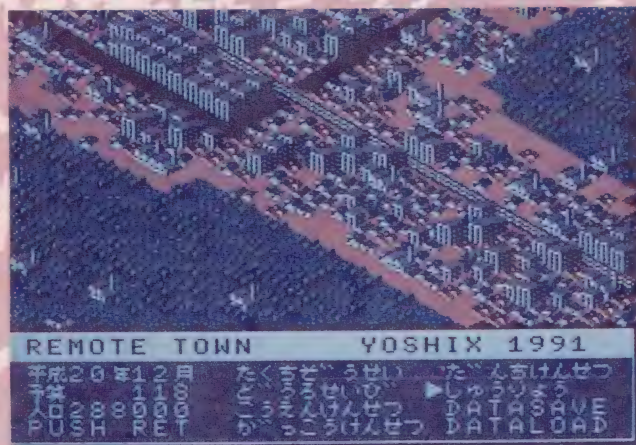
※ふつうの書店で手に入ります。



THE WORLD SUGOROKU



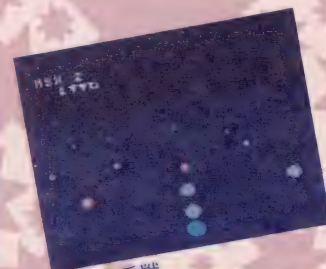
ネティガの悪魔



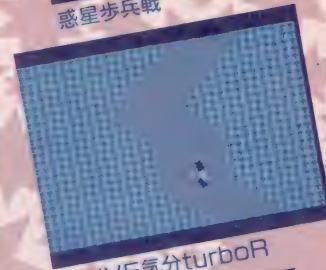
REMOTE TOWN



遠浅の海の戦い



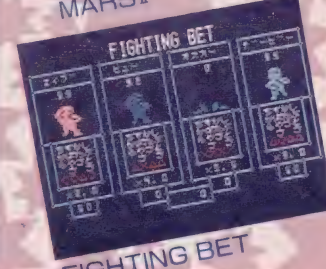
惑星歩兵戦



DRIVE気分turboR



MARS II



FIGHTING BET

# 10月期整理分 (1月情報号採用対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は1月情報号掲載選考のために10月でしめ切った分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしております。また、選考日とあるのは実際に投稿の選考を行った日です。

## ファンダム

- 北海道  
大予言 他②/山本尚弘  
Catch me, please./二階堂功一  
きょうふのはいきよ/笹塚益都
- 岩手県  
エアポート'91 熊谷剛
- 宮城県  
ちびまるこによる福音書 他①/星秀明  
迷路 他①/三浦伸之
- 秋田県  
ザ・チャンス/高橋広光
- 栃木県  
黄金狂 三尾弘志
- 群馬県  
アタルナ/ 他③/梅沢豊  
PACデータ保存ツール/山道将人
- 埼玉県  
XYポインタ/横堀君夫  
KICKICKICKICK 沢田広正  
レインボーダンゴ/松山裕正  
DOGFIGHT!/尾崎正憲
- 千葉県  
氷の洞窟 他③/蒔田茂幸
- 東京都  
E' /岩倉徹  
8HANDS 岸間航  
ないんす 増子一正  
地獄からの脱出/伊藤泰治
- 神奈川県  
CARD-BATTLE 他1 船田美智也  
あなたは神を信じますか? 他②/岩崎良幸  
YOPPARAI-ULTRA 他①/桑原新悟  
BLACK ROAD 坂上彰
- 長野県  
下町の音楽家 他①/内田誠
- 新潟県  
FIGHTING WITH THE MOONLIGHT 林英志
- 石川県  
STICK-Q/山本澄人
- 愛知県  
びったしカンカン!!/鷺巣正明  
ゲリラ/尾関友浩
- 三重県  
ロイヤル・ティン・ゴルド・クラブ 他②/界外年広  
S-FIGHTER 北川由隆
- 大阪府  
SCROLL BATTLE/番匠谷誠  
Cassette Index Maker/今西直人
- 兵庫県  
DRIVE GAME? 他1 森谷川誠
- 鳥取県  
ばああん 他①/宮部慎太郎
- 岡山県  
FANTASY WAR/岡倫弘  
FANDAM WARS~全国版~/福田俊一
- 広島県

## Warrior 人達

- 山口県  
少年時/村中隆史
- 鹿児島県  
PRO SPORT 日高洋士  
(選考日10月18日)

## AVフォーラム

- 北海道  
老後の夢 他①/佐藤貴行  
かんばい!! 木村恭一
- 青森県  
レポート 駒木根直之
- 岩手県  
螢/中崎孝司
- 宮城県  
走り幅跳び 他①/高橋令
- 福島県  
夜の恐怖 他①/斎藤正徳
- 千葉県  
ばくだんのばくはつ 他③/山田豊
- 東京都  
ルール/菊地正朗
- 新潟県  
日の丸弁当/斉藤桂広
- 静岡県  
追いかけてっこ/鈴木雅博  
ガンとばし男 他②/高橋英昭  
Giants-18 他① 内館秀樹  
夢/澤田秀昭
- 滋賀県  
映画、真夜中の殺人/川口剛
- 大阪府  
コンパクトディスク/大橋研一  
怪盗 他①/富士田智史
- 兵庫県  
導火線 石田敦英  
パニック 他②/伊藤隆文  
199x年/山下晴久
- 広島県  
電子くじ 他①/出口智秀  
(選考日10月24日)

## FM音楽館

- 北海道  
イースIII「イルバーズの遺跡」 他① 尾形直信  
ELECT~ 他② 柴田望  
イース「Palece of Destruction」 金沢雅樹
- 青森県  
ロックマン3「スパークマンBGM」/後村寿明  
イースIII「厳格なる闘志」 他④/安田雄也
- 岩手県  
恐怖 他③/小林尚
- 宮城県  
イースIII「イルバーズの遺跡」 他① 尾形直信
- 福島県  
A Loving Message 他①/阿部哲広

- 茨城県  
太陽の神殿「TEMPLE DEL SOL」 他① 本馬幹子  
KNIGHT MARE II 他①/武藤直樹  
琉球民謡 仲嶺智靖
- 千葉県  
コンドルは飛んで行く/鈴木健一  
赤い光 他①/松村弘和  
松子聖子とローマ 両巻春彦
- 東京都  
グラティウスIII「Try to Star」 他②/増子一正  
ジーザス「勝利の旋律」/長岡広明  
おもちゃのパーティー・ばいばい 他③ 板垣直哉  
ウィザードリィ? 「FIGHTING SIGHTS」 他④ 柳橋清隆
- 神奈川県  
You cannot stop any more 泉田武史
- 長野県  
My Way 他② 湯澤稔
- 富山県  
ソーサリアン「呪われたクイーンマリ号」 他①/井上清一
- 大阪府  
ソーサリアン「オープニング」 他②/浜田宗則  
ソーサリアン「シナリオ9」/曾我部崇  
なぜそんなにえらいの 他①/木村泰己
- 兵庫県  
JR東海のテーマ 他②/松丸武  
きよしこの夜 他③ 長谷川誠  
マッピー「ボーナス・ステージ」 他③/池田雄輔  
ソーサリアン「オープニング」 他②/浜田英希
- 奈良県  
エアバスター「Stage I」 他③/野尻武史
- 鳥取県  
FRAY「No.13」 福永里子
- 広島県  
BINGO 出口智秀
- 高知県  
#9 DREAM 他②/幸山隆志
- 宮崎県  
NO-19 他② 大谷創  
(選考日10月28日)

## ほほ梅鷹のCGコンテスト

- ☆イラスト部門
- 北海道  
追って 藤塚嗣治
- 岩手県  
闇の訪問者/阿部徳日呼
- 山形県  
SCHOOL 他②/尾形純
- 埼玉県  
なし/茂木章  
Wyvern 山崎聖卓
- 東京都  
押し込めて異質な愛の人生 宮城広明  
Er ist Vampir/ 他③/水野代々子
- 神奈川県

- 人/南雲太郎  
人間対蟹/長井友一  
敵の気配 清水普之  
GOLEM/佐藤一史
- 石川県  
GOLEM/佐藤一史
- 静岡県  
CERADON PRODIGE 他② 津辺隆樹
- 愛知県  
ねずみのほほえみ 他③ 太田広和  
人形 他② 加藤武紀子
- 三重県  
K-KUN 界外年広
- 京都府  
F-117A BLACK JET/三浦一誠
- 大阪府  
ミイコ 他①/菅原武典  
THE TOWER OF EVENING/萩上康成  
黄金色の国/広瀬明
- 岡山県  
今頃の秋/奥石哲也  
Amcestral wars 鯉江英二
- 山口県  
夏の海にて/村上浩樹  
侵入者と監視用ロボット/佐藤孝幸
- 愛媛県  
あわわっや 林毅大也
- 佐賀県  
軍人さん2「出撃」/渡辺英樹
- 長崎県  
TEAR ANGEL/中村靖
- 熊本県  
ALICE 他④/八木ナナ  
SCHOOL DAYS/足利賢治  
☆紙芝居部門
- 埼玉県  
RAIN(雨) 他① 山崎聖卓
- 東京都  
ペラペラマンガ/伊藤直輝  
(選考日10月28日)

## ゲーム制作講座

- 千葉県  
ロダスディーン 金沢龍一
- 愛知県  
Bull Shit 野々村武  
(選考日10月14日)

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ることは厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は①-②		①ファンダム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )	
	<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>			
作品名	[ファイル名]			
氏名	フリガナ	( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ □□□□ 都道府県			
電話	□□□□	□□	投稿日	1991年 月 日 1992年 月 日
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか? はい [雑誌名] 年 月頃 いいえ			
	②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか? はい・いいえ			
	③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか? ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。			
	はい [雑誌名] 年 月号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]			
	いいえ			
	④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。			
	[作曲者] [歌手・演奏者]			
	⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。			
	[ツール名] [ロードの方法]			
	作品コメント			

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受け付けている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN:WIDTH40  
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さはわり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ  
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ  
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ  
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門  
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きなお人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

### ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアだけで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

### ★2つの奨励賞

#### ●第17回季間奨励賞

1月号から3月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

#### ●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

※両奨励賞とも、1992年4月号で発表をおこないます。また、次回からは奨励賞制度に若干の変更を加える予定です。ご意見などありましたらお寄せください。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用している場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## AVフォーラム

エスプリのさいた29字×4行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFANのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは73ページの下欄外「特典」を参照。

## ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでかまわない。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するCG作品の部門を、封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

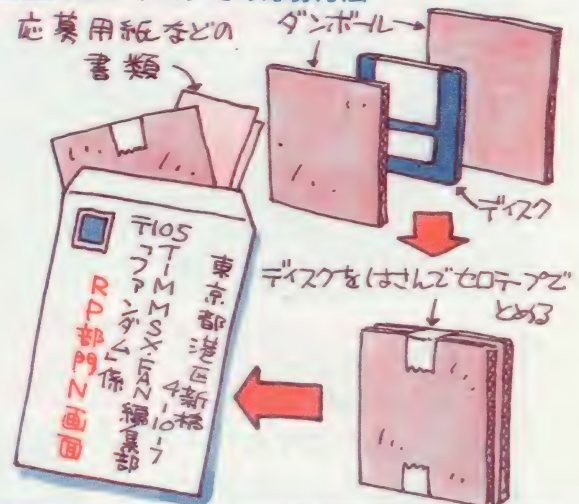
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

### ●理想的なディスクでの応募方法



### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

# スパ暗記法

TM

こうして彼らは勝利した!!



そして合格発表の日...



山田 和範くん  
早大商学部・中大経済学部  
(海城高卒)



難関、早稲田の壁を突破!

今ふり返って見て、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて間がないのに、55そこそこの偏差値が71にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでます。

学校では教えてくれない試験テクで超短期間に偏差値大幅アップ! 志望校にも合格!

受験のプロ、代ゼミ・駿台予備校の有名講師がキミを合格させる!!



駿台予備学校  
東京大学講師  
村川久子先生

村川先生は昭和47年に神戸野田女子高校を卒業され、セントラル・メソヂストカレッジを始め、3つのアメリカの大学を出て博士号を取られました。長い留学経験が現在の指導に生かされています。その方法は駿台予備校でも大評判。あなたも知らぬ間に実力が上がります。



代々木ゼミナール講師  
稲葉俊彰先生

昭和31年東京に生まれた稲葉先生は、都立国立高校を出て埼玉大学及び大学院を修了し、現在代々木ゼミナールで講師として多くの合格者を育てています。身長195cmの視点からユニークな発想で、ゲーム感覚の勉強法が大人気。あなたを最後まで完全バックアップします!!

案内書無料急送!!

とじ込みハガキを今スグポストへ!!

●お急ぎの方はお電話で!!

☎東京03(3318)6111

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

■日本進学指導センター

〒166 東京都杉並区成田東4-36-15



合格術の神様

●スーパー暗記法の発明者/主任講師  
萩原雄二郎先生

現在の受験は暗記で合否が決まります!  
私の暗記テクニックのすべてをお伝えしよう。

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理III(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる科目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられる)

# ●偏差値急上昇!!●全国の学校で話題。最強の暗記テク!!

- 英単語1000個をラクラク丸暗記!
- 歴史年表も短期間にアッサリOK!
- 理数の公式や漢字などは通学途中!
- 定期試験なら直前でもバッチリ!

暗記法をマスターすればこんなことだってヘッチャラ!!

## 大学受験コース

## 高校受験コース

## 資格取得・社会常識記憶術コース

※当講座には、この他「小6進学コース」、「小5・4学力アップコース」があります。



**武南秀治くん**  
海城高校(文京五中卒)

僕は、このスーパー暗記法による受験必勝法でウカッたのも同然です。もともと英語が苦手でした。でも、これをやって3か月で英語の偏差値が17も上がりました。おかげで、あきらめていた志望校に逆転合格できました。

**志望校に逆転合格!**

## 超短時間で主要5科目丸暗記!試験中、問題を見れば答が自然にわいてくる。だから中間期末もバッチリ!!

## 次はあなたの体験が...先輩からのメッセージ!!

**苦手な暗記が得意に!**

勉強の大きらいだった僕がスーパー暗記法に出会ったのを機に、苦手な暗記ものがおそろしいほど得意になりました。机に坐る時間が楽しくなりました。おかげで、好きな理科系の学部に入學できて、感激を味わっています。

**西方 裕暢**  
日大生産工学部  
(日大鶴ヶ丘高卒)

**偏差値アップにすごい威力!**

義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられたか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。

**山岡 信一郎**  
慶応大学経済学部  
(戸山高卒)

**世界史を克服して東大合格!**

お陰様で今春、東大文Ⅲに合格しました。夏休みから日本史、10月から世界史を始め、世界史などは11月最後の模試まで偏差値50を超えなかった私が何とか新テスト(世界史で受験)、東大二次に間に合ったのは暗記法のおかげです。

**搞 いづみ**  
東大文Ⅲ・上智文学部  
慶応商学部早大文  
(桜蔭学園卒)

**合理的に膨大な量をこなす!**

受験勉強は何かのヒントで急に成績が上がるものです。僕の場合は「スーパー暗記法」でした。模試でも一度も合格圏に入らなかった僕がたった一ヶ月あまりで本番に臨めたのは、実に合理的に膨大な量をこなせたからです。

**神 芳輝**  
一橋大学商学部  
(高松高卒)

**全科目が得意になった!**

私は読書が好きで、国語の成績には自信が有りましたが、英語が苦手で、英単語や構文など全く覚えられず、困っていました。スーパー暗記法を偶然知ってから苦手科目がどんどん分り、国語もよりできるようになりました。

**杉浦 真由美**  
旭川北高校  
(神楽中卒)

**暗記法でたちまち学年トップクラス!**

クラブ活動に熱中し、本格的な勉強を始めたのは、中三の十月下旬ぐらいでした。成績も三三三人中、いつも百番台。イチカバチカ、暗記法をとり入れ一日一時間以上勉強したら最後の模試で八番に。受験もラクラク突破しました。

**斎藤 均**  
福島高校  
(梁川中卒)

# Xak

[サーク]

SERIES.

結末の勇者達、今、超越の力を導かん。

## The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—

MSX2 MSX2+ MSX turbo R 3.5"2DD (VRAM128K) MSX MUSIC 対応FM音源 5-DM 対応 ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

~Xak Precious Package~

## The Tower of Gazzel

—ガゼルの塔—



●PC-98/88VA ●PC-88SR ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

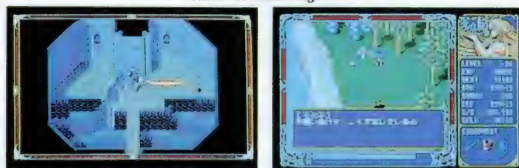


●MSX2.2+ ●MSX turbo R ¥7,800 (税別) 好評発売中!!

# Xak

[サーク]

The Art of Visual Stage



●PC-98 ●PC-88SR ●MSX2.2+ ●X68000 ¥8,800 (税別) 好評発売中!!

# [Xak]

Rising of The Redmoon



●PC-98/88VA ●PC-88SR ●MSX2.2+, MSX turbo R ¥8,800 (税別) 好評発売中!!



NOW ON SALE  
CD「XakII & FRAY」  
¥2,400 (税込)  
DATAM DATA MUSIC  
株式会社ポロスター

サイバーパンク・超伝奇RPG

# ILLUSION CITY 幻影都市

©1991 MICRO CABIN CORP

目覚めよ。——科学が創る影なる都。——



ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者「天人」は、人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、「美紅」と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。

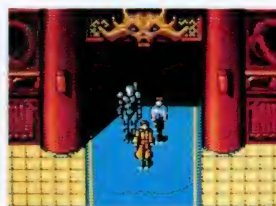
サイバーパンク!! 超伝奇RPG「幻影都市」好評発売中!! ¥9,800(税別)

●MSX R 専用 FS-A1ST/FS-A1GT 対応 MSX-MIDI対応

●PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応

■8等身キャラクタ採用 ■キャラクタ演出革命!! ■ジョイパッド&マウスオペレーション可能

■VRシステム Ver.2.5搭載 ■MIDI対応



(オリジナルCD '92年3月25日発売予定!!)

マイクロキャビン

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/ ☎0593(53)3611

'92 1/1発売

VHS TKVO-60305

BII TKUO-60306

税込¥12,800 税抜¥12,427

LD '92 1/25発売

LD TKLO-50058

税込¥9,800 税抜¥9,515

ただいま  
絶賛発売中  
先着3万名様に  
特製「おもひでフォトスタンド」を  
プレゼント!



- 発売元/徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
- 販売元/徳間コミュニケーションズ  
☎ 03(3591)9163

© 岡本螢・刀根夕子・TNHG/1991

おもひでぽろぽろ

'91年超ヒット劇場用アニメーション

「魔女の宅急便」の  
宮崎 駿プロデュース  
「火垂るの墓」の  
高畑 勲監督作品





# パソコン通信によるネットワーク・シミュレーションゲーム “C-DRIVE”誕生!!

時は遙か38世紀の未来世界。

大宇宙に飛び出した人類の最大のエンターテインメントは、惑星間レース「URC」だった。

宇宙海賊や異星人に襲われることさえある危険で苛酷な冒険レースに挑戦するのは、  
超光速航行“c-DRIVE”のライセンスを持つ勇敢なスペース・パイロットたち。

思い思いのマシンを操り、銀河を駆け抜けた勝者に与えられるのは、銀河一の名誉だ。

——時間と空間を超えた壮大なレースの幕が、今あがろうとしている。

## 仲間と競う、仲間と出会う。興奮の惑星間レース/ c-DRIVEからネットワークゲームの時代がやってきた。

大宇宙を舞台に全国の仲間が参加、競う大規模ネットワークゲームがc-DRIVE。自由な会話が弾むネットワークゲームでは、プレイヤーは未来宇宙のパイロットとして冒険レースを楽しみながら、仲間とのコミュニケーションの輪を広げていくことができます。

- 小惑星群、ガス惑星、異星人襲来、惑星破壊など毎月変わる期間コース。
- アイテム・コースは「プログラムダウンロードシステム」で、細かな設定を楽しめる。
- 自分のキャラやマシンのCGを登録できる「ダウンロードコーナー」。
- プレイヤーの競走レース競走記録が掲載のオンラインマガジン「URC official press」。
- レースダイジェスト「c-DRIVEインフォメーション」でリアルタイムなレース状況を録んで、次なる作戦を。

c-DRIVEでは、パソコン通信ネットワークを使ってあなたがつづけたマシンとコースをホストコンピュータに登録。コンピュータによってシミュレートされたレース結果は、全参加者の情報とともに「ストーリー」となり、ネットワークを通じて更新されたものとアクセスが可能な、完全に公開されています。

**毎月々1,500円の固定料金。**

**参加手続きも簡単です。**

**今なら専用モデムもプレゼント。**

参加時には、月額使用料1,500円の2ヶ月分(3,000円)と登録料3,000円を支払うのみ。何回使用されても追加料金はいりませんので、安心してお楽しみください。今なら、THE LINKS専用モデムもプレゼントします。

従来のネットワークサービスへの入会は、別途入会手続きが必要です。

c-DRIVEの資料請求・入会申し込みは…

右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル  
リクルートビル8F  
☎0120-251-063 (フリーダイヤル)  
日本テレネット(株) リンクス会員課

# C-DRIVE

NETWORK SPACE RACE SIMULATION GAME

c-DRIVE主要販売店/ロケット3書店・フナックスコンピュータ屋(東京)、栄電社テクノ名古屋、J&Pテクノランド(大阪)、ダニセマ無線本店(京都)、ダイイチ広島パソコンCity

資料請求券  
M-FAN  
2

**F**  
ファン

**F**  
ファン

**B**  
ボックス

もうA1GTは買った  
だろう。MIDIや  
MSXViewを楽しん  
でもらえただろうか。  
MSXはどんどんこん  
なパソコンになってく  
れたら、と思う姿に近  
づいている。我々も負  
けてはいられない。

## EVENT

### A1GT電遊フェスティバル

いつもより寒めの冬で、かせなどひ  
いている人も多いと思うが、今回のフ  
ェスティバルはまるでそんなことを感  
じさせない熱気にあふれたイベントだ  
った。「幻影都市」のMIDIもすてき  
だったし、「MSXView」の講座でひ  
さびさに勉強しちゃったし、リバーヒ  
ルソフトの「プライ」では元気が出ちゃ  
ったし、とにかくいろいろだった。な  
によりA1GTのすごさを体験できた  
のはよかった。大阪と東京で行われた  
A1GTの講習会もいろんなことを知  
ることができて有意義だったと思う。  
MSXを買ってもそのまま十分にいか  
さないうちに、なんだかやらなくなり

がちだっただけに、教えてもらおうとい  
うのは得した気分だ。そして、Mファン  
のディスクに毎月収録している  
「MSXView」のアプリケーションなど  
を活用できれば、MSXを持ってて  
よかった、となるわけだ。

で、今月は3会場の報告をしておく。

●大阪



①ダイクローキヤビンから伊  
藤さんまで入ってコーナー

●広島



②これは会場が狭いだけで  
も、人の多さは他をしのぐ

●仙台



③ちよっぴり寒い仙台で  
も、二日はいつも熱気なのだ

## BOOK

### 光栄の本4冊

- ①織田信長・危機から野望へ/シブサ  
ワ・コウ監修 定価1480円。信長の危  
機を乗り切る管理能力の秘密に迫る。
- ②超・三國志(上・中・下巻)/今戸栄  
一/定価各1500円。孔明、関羽が死な  
ずにいたら、を小説にした本。
- ③爆笑三國志/シブサワ・コウ編 定  
価1000円。イラスト入りのバラエティ。  
三國志フリークのおもちゃ箱。
- ④三國志・孔明伝/とんぼはうす作  
シブサワ・コウ企画 980円。孔明の  
活躍を描いたコミック。



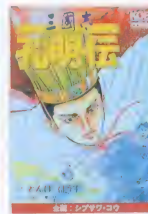
①信長の人材や策謀、  
強運などを探る。彼の  
危機管理能力から学べ  
るものがあるはず



②もしも孔明や関羽が  
死なずに漢王朝を再興  
することができたなら、  
を小説にした本



③三國志のクイズや、  
独断と偏見で選ぶキャ  
ラクター・ランキングや  
イラスト満載の本



④広大な中国を舞台に、  
孔明が活躍するさまを  
描いたコミック。ゲー  
ムがより楽しくなる

## PRESENT

### さあ応募しなさい

- ①桃太郎電書IIのオリジナル・テレカ  
……5名さま(提供/ファンハウス)  
先月GM&Vのコーナーで紹介したCD  
の発売を記念したもの。
- ②サウンド・カタログVol.3+ゴエモ  
ンの下敷き……8名様(提供/キング  
レコード)
- ③機甲界ガリアンのプラモデル……3  
名様(提供/タカラ)



①桃太郎のテレカ♡



②ダイジェスト盤

すでに昨年の12月25日に  
発売になった幻の名作「機  
甲界ガリアン」のLD全集  
(7枚組)におまけてついて  
くるプラモ。ちなみにLD  
は税込4万3000円の豪華版。



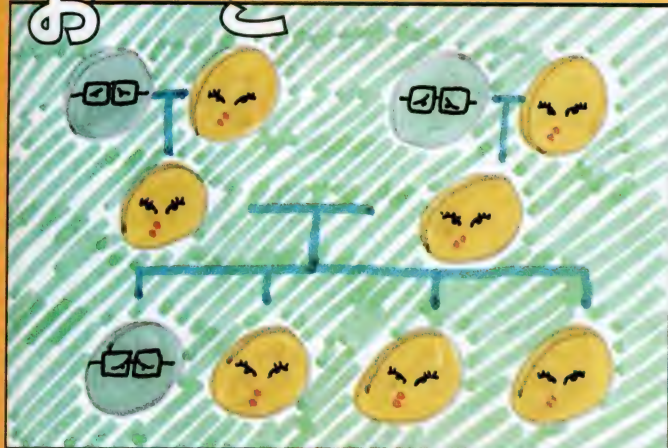
#### 応募方法

官製ハガキに右下の応募券をはり  
、①ほしいプレゼント番号と  
名前、②住所(〒も)・氏名・年  
令・電話番号、③今月号のFFB  
でおもしろかったもの、④なに  
かおもしろいこと、以上を明記  
のうえ、〒105東京都港区新橋4  
-10-7 T1 M「MSX・FAN」の  
FFBさあ応募しなさい係ま  
で。しめ切りは1月31日必着。発  
表は3月7日発売予定の本誌で。

#### プレゼント係より

1月情報号当選者発表ぶんまでの「さあ応募  
しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「エ  
アホッケー」「シューティングコレクション」  
をのぞいて発送を終了しました。なお田田秀  
和さん、村岡昇治さんは転居先不明でプレゼ  
ントが戻っています。ご連絡を。また採用さ  
れたのにテレカが届かないなどご不明な点が  
ありましたら、住所・氏名・電話番号を明記  
のうえ、何月号の何のページ発表の何の件か  
を書きそえてハガキでプレゼント係までご連  
絡ください。

## おはなしこんにちわっ



●バブルがはじけて花沢さん一家の行く末も気になる今日この頃です。

(千葉県・伊藤佳宏)

誰がどういおうと社長令嬢の花沢さんだ。かつおの逆玉もはじけたが、どうなっても生きてゆける世渡りじょうずのかつおだ。ついてゆきたい。

●秋が深まり食物がおいしい季節になりました。先日、主人が山芋掘りに出かけ、少しでも家族で食べられるほど持ちかえりました。とろろ汁でいただき、秋の味覚を楽しみました。

(静岡・杉山君代)

幸せ家族天国ですね。あて先を確認しました。がやはりここでした。なぜだ。

●幸せってなんですか？(宮城・バカ)  
秋の味覚をとろろ汁でいただくことでしょうか。

●それにしても「おはこん」はおもしろいですね。「アルゴリ」なんてやめて、おはこんのページを増やしちゃいましょうよ。大阪の澤田くん、まだまだ甘い！ 私なら3千円になったって買うぞ。おはこんバンザーイ！

(兵庫・小塩貴光)

そんなことはわたしでなく編集長にしてくれ。仕事くださいよ。

●名古屋はよいところ。小学校の給食にエビフライ、きしめん、いろいろという冗談のような献立があります。

(愛知・井上博登)

冗談のような食べ物といえば、某大正大学の成道会という催しの案内に、「スジャータのご供養にちなんで「乳がゆ」のご接待をいたします」と書いてあった。うけてみたし。

●父は電気屋でマッキントッシュを買った。店員はターボをすすめたのに……。

(千葉・山中正樹)

姉に「風邪をひいたのでメロンが食べたい」とおねだりしたら、「マスクメロンパン」というのを買ってきた。あれって冗談だったのかなあ……。

●いまだきクーラーもないような家庭

がなぜ猫にはうな重を与えるのだ。答えろサザエ。(奈良・1、2の大四郎)

せめてかつおとワカメの部屋を別々にしてからにしてみたいものだ。

●どこだかのサッカー少年がテレビでブラジルがどっかに留学するというのをやっていたが、留学なんかすると、自己紹介で書いてあった「好きな食べ物・ドラえもんヨーグルト」が食べられなくなるがいいのか。

(奈良・1、2の大四郎)

それはおおいに悩みなことだ。杉山一家に秋の味覚と韓国で焼き肉のどちらがいいか相談してみよう。

●うそついたらはりせんぼんの一ますの「はりせんぼん」とは、針千本ですか、「はりせんぼん」という魚ですか。

(新潟県・浅田靖)

●公的資格のなかに「ダンボール組立3級」「ハム・ソーセージ詰込2級」「光学レンズ研磨技術2級」というのを発見しました。ダンボールは競争率が高いそうすよ。(兵庫・山岡洋二郎)

資格屋とかいって一生使わないような資格をとってやがて多いが、とってうちに一生が終わりそうだ。

●ウォーリーをさがせを作った人は、よっぽどヒマだったのだろう。

(大阪・よしむソフト)

いちど堪能したらいらなくなるようなものがなんで流行るんだ。それに便乗する武田鉄はもっとイヤだ。

●私は14歳の私立中学生です。この素晴らしい大学に入って一流企業に入ってから明るい老後生活をしておわるのでしょうか？ アドル・クリスティンのように生きたい。

(和歌山・大野傑)

浪人してダンサーになっておもしろい顔の妻とかわいにくい子どもと暗い家庭を持って秋の味覚にあたって老後も失うかもしれない。ではまた来月。

(バボ改めかとうれいこ)

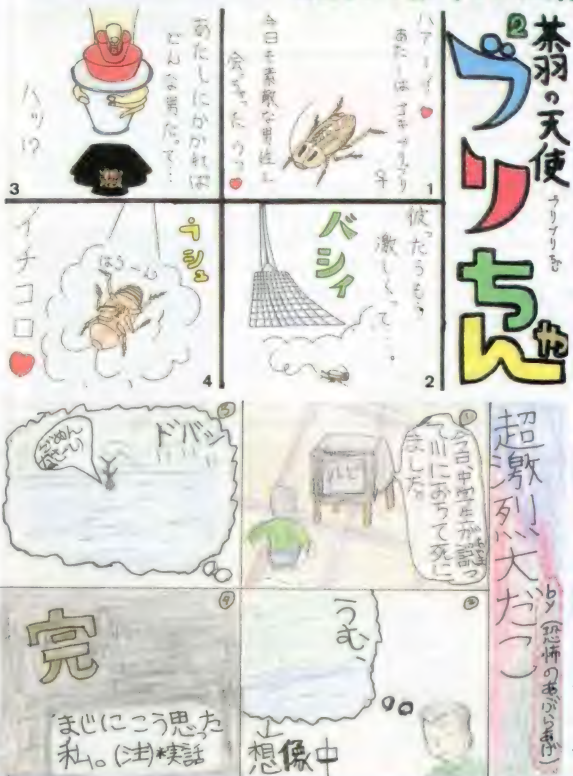
## イラスト講座

朝	星	夜	降水確率(%)	(朝6~12時) (昼12~18時) (夜18~24時)
福岡	○	○	○	北後西の風晴
北九州	○	○	○	北後西の風晴
山口	○	○	○	北後西の風晴空気乾く
大分	○	○	○	北後西の風晴
佐賀	○	○	○	北後西の風晴
長崎	○	○	○	北後西の風晴空気乾く
熊本	○	○	○	北東の風晴空気乾く
宮崎	○	○	○	北後北東の風晴時々曇
鹿児島	○	○	○	北東の風晴時々曇
那覇	○	○	○	北東の風晴
松江	○	○	○	西後南西の風晴時々曇
広島	○	○	○	晴時々曇
大阪	○	○	○	晴時々曇
名古屋	○	○	○	晴時々曇

東京  
札幌

オセロで白が圧勝したの国  
(1991年11月28日朝日新聞より)

新聞は読み終えた。コラムをしよう。  
別に新聞じゃなくても雑誌でも教科書でもかまわないのだが、3つ並んで文字が消え、そして1秒おきで連鎖反応がおこることを考えるやつは、すごいと思う。



「募集内容」おはこんではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンル問わず。②バボ「係」で、③美しい絵から、気絶するほど難解なコマ・ガマで、胸を打ち頭を破壊させるハガキ。④「ノミヤマ」係まで。⑤新作「古典」を問わず、イラストによる各種遊び技術講座。⑥イラスト講座「係」まで。⑦不思議な悩み。⑧「おもしろいこと」に。⑨「おもしろいこと」に。⑩「おもしろいこと」に。⑪「おもしろいこと」に。⑫「おもしろいこと」に。⑬「おもしろいこと」に。⑭「おもしろいこと」に。⑮「おもしろいこと」に。⑯「おもしろいこと」に。⑰「おもしろいこと」に。⑱「おもしろいこと」に。⑲「おもしろいこと」に。⑳「おもしろいこと」に。㉑「おもしろいこと」に。㉒「おもしろいこと」に。㉓「おもしろいこと」に。㉔「おもしろいこと」に。㉕「おもしろいこと」に。㉖「おもしろいこと」に。㉗「おもしろいこと」に。㉘「おもしろいこと」に。㉙「おもしろいこと」に。㉚「おもしろいこと」に。㉛「おもしろいこと」に。㉜「おもしろいこと」に。㉝「おもしろいこと」に。㉞「おもしろいこと」に。㉟「おもしろいこと」に。㊱「おもしろいこと」に。㊲「おもしろいこと」に。㊳「おもしろいこと」に。㊴「おもしろいこと」に。㊵「おもしろいこと」に。㊶「おもしろいこと」に。㊷「おもしろいこと」に。㊸「おもしろいこと」に。㊹「おもしろいこと」に。㊺「おもしろいこと」に。㊻「おもしろいこと」に。㊼「おもしろいこと」に。㊽「おもしろいこと」に。㊾「おもしろいこと」に。㊿「おもしろいこと」に。

# GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

正月気分もぬけて、バレンタインが気になる季節となった。チョコレートの甘い味を思うのもいいが、グッとシブメにGMの存在意義など考えてみるのも悪くない。今月も秀作満載だ。評：高田陽

## 12/18 PSYCHIC DETECTIVE SERIES THE BEST

FM TOWNSの人気ソフト「PSYCHIC DETECTIVE SERIES」(データウエスト)5作品のベスト・セレクション盤。全15曲のうち5曲が、有名アーティストたちによるシンセサイザ・アレンジとなっている。アレンジャーは、CHICO HIGE&THE UNITのGO氏、ヒカシューの坂出雅海氏、幅広い作曲・編曲活動をこなす大森俊之氏など。期せずして3人ともハウスを選択し、それぞれが驚いたというエピソードが伝えられている。しっとり落ち着いた音で、おとなのふんいきがあるアルバムだ。

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6381
価格	2500円(税込)
備考	



## 12/18 フライ「八玉の勇士伝説」/今結 結美

昨年8月発売の、PCエンジンCD-ROM版RPG「八玉の勇士伝説」のフルアレンジ・アルバム。オリジナルで、1つの曲が短いと欲求不満を感じていた人にはうれしい作品だ。アレンジは、オリジナルの作曲者である今結 結美氏みずから担当。同氏は、あのクリスタルキングの元キーボーディストとして知られる。「ロック至上主義」ともとれる確固としたジャンル設定は見事。このところのハウス・ブームに少々疲れていた私にとっては、オアシスのようなアルバムとなった。ヘビメタではなく、ハードロックの時代がよみがえる。

メーカー	東芝EMI
媒体	CD
品番	TOCT-6382
価格	2500円(税込)
備考	



## 12/21 真・信長伝説

発売中のCD「信長の野望」シリーズ3タイトルのなかから、20曲をピックアップして収録したアルバム。そう聞くとタダのベスト盤という感じが、一口にそうともいえない。じつは、曲の順番が「永禄三年五月・尾張国田楽狭間」から「天正十年六月・山城国本能寺」というように、信長の半生を年代的に追うような構成になっている。これは非常におもしろい付加価値だと思う。もちろん、音楽は菅野よう子氏によるもの。壮快で空間の広がりを感じさせるサウンドは、聴きなれてはいるが、いつも新鮮な気分させてくれる。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1021
価格	2900円(税込)
備考	



## 2/中 三國志III

MSXの移植が待たれる歴史シミュレーション「三國志III」の光栄サウンドウェア。今回も前作で好評を博したカシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がコンポーザー兼プロデューサーとなり、その才能を披露してくれている。全体的に、前作「三國志II」よりも向谷氏の趣味に走ったという感じを受けた。IIは中国という場所設定を終始念頭に置き、エスニックなサウンドを心がけたという印象が残っている。しかし、このIIIでは、曲の下地となるフュージョンがより前面に出ていて、無国籍風のものが多いのだ。和食とコーヒーではないが、ゲーム画面とシンクロしても案外合うのかもしれない。こういう試みには大賛成。

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH-1022
価格	2900円(税込)
備考	



## 12/21 セクセクス

人気最高潮の「セクセクス」のアルバム化。オリジナル29曲に比べ、音声合成を未使用のものまで完全収録。アレンジも4曲追加した。全体的に、シューティングにありがちなノリ優先のサウンド。アルバムでは映像がないぶん、メロディの弱さがきわだってしまったという印象だ。アレンジ曲には、比較的メロディのしっかりしたものが選ばれたが、これも今ひとつ耳に残る感じがしない。コナミっぽさという点では、パッチリなのだが……。ただ、おまけ収録された「イレーネ姫の自己紹介」は笑えた。イレーネがはにかみながら自己紹介をするのだが、これは聴いているほうが恥ずかしい。イレーネの声はナウシカの島本須美さん。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7508
価格	2800円(税込)
備考	



## 1/21 メタルブラック

タイトーの最新シューティング「メタルブラック」のオリジナルCG集。ゲーム自体は、同じ横スクロールの「セクセクス」にかなり押されているようだが、出来という点では互角といってもよい作品だ。で、気になるサウンドだが、ちょっとプログレっぽい印象。全体を通じて前衛的な味付けがなされていて、それによって不気味さが演出されているという感じ。不気味さもいろいろで、あからさまに不気味なものと、静かで美しすぎるので不気味というものと2タイプあった。ゲームの設定上、明るく楽しい曲が入りこまないのはわかってはいるけれど、なんとなく減入ってしまった。ゲーム・プレイ中は、そんなことないんだけど……。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00078
価格	3000円(税込)
備考	ステッカー付



## 1/21 高橋名人の大冒険島

スーパーファミコン版アクション「高橋名人の大冒険島」のオリジナル・サントラ。タイトルからは想像つかないのだが、古代祐三氏が音楽を担当している。コミカル・アクションということでラテン・ミュージックがベースかなと思っていたのだが、なんと古代氏が選んだのはハウス。メガドライブ版格闘アクション「ペアナックル」で「ハウスもいけるぞ」というところを見せたばかりの古代氏が、まさか今回もハウスでいくとは思ってもみなかった。はたして画面といっしょにして、しっくりいくのだろうか。それだけが気がかりだが、音楽単体としてはメロディを気づかう古代サウンド健在という感じでよかった。

メーカー	アルファレコード
媒体	CD
品番	ALCA-242
価格	2000円(税込)
備考	



## 1/21 アルティメット・コレクション 「ゼクセクス」

昨年10月のAMショーで話題をひとりにじめにした究極のシューティング「ゼクセクス」(コナミ)の攻略ビデオ。1周目は、ノームス、ノーカットで収録。2周目もクリアまで完全収録した。「ゼクセクス」は、あの「グラディウスII」のスタッフが作り上げた横スクロール・シューティング。そのウリは、なんといっても美しいグラフィック。激ムズのゲームをのんびり観戦するのも悪くない。

メーカー	キングレコード
媒体	ビデオ
品番	KIVE-15
価格	6500円(税込)
備考	65分カラーHI-FIステレオ



## 1/21 アルティメット・コレクション 「出たな/ツインビー」

ロングランのアーケード・シューティング「出たな/ツインビー」の攻略ビデオ。1周目は2人同時プレイ、2周目は1人プレイを、それぞれ完全収録した。見どころは、2周目の敵の打ち返し弾を「しっぽバリア」を駆使してよけていくスーパー・テクニクとのこと。発売時期としてはちょっと遅いが、ゲームの人気は全然おとろえていない。このビデオで一気にエンディングを迎えよう。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KIVE-16
価格	6000円(税込)
備考	60分カラーHI-FIステレオ



## おっかけ試験 スペシャルBOX&千両箱

先月号で試験が間に合わなかったキングの年末話題作2本を、おっかけ試験してみた。

■ファルコム・スペシャルBOX'92  
今年のスペシャルBOXは、「①ボーカル」「②スーパーアレンジ」「③交響詩〜WANDERERS FROM YS」の3枚組。①で歌声を披露したのは、女性ボーカリスト3人(全5曲)。うち1曲が、話題の今井優子さんによるもの。しっとりとした声質は、耳に心地よい。②は、スーパーファミコンへの移植決定で注目の、「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」から8曲をピックアップしてアレンジ。キーボードが先導するタイプのサウンドで、音使いも全体的に軽め。③は、シンセサイザーのみで奏でられたシンフォニック・サウンド。やはり、生オーケストラに比べて音の深みがなく、機械的な感じは否めない。しかし、シンセだと最初からわりきってれば十分楽しめる。

■コナミ・オールスターズ千両箱〜平成四年版〜  
千両箱のほうも、「①コナミ矩形波倶楽部ライブin東京」「②アレンジ」「③コナミ・ゲーム・サウンド・ヒストリー1986〜87」と3枚組。①は、ライブで12曲収録。曲中の観客の手拍子はほとんど気にならず、音もクリアでスタジオ録音と大差ない。②は、全6曲中3曲がMSXのゲームというウレシイ1枚(グラ2+マンボウ+ソリスネ)。サウンドは基本的にフュージョンだが、音の選び方がおもしろい。③は、「沙羅曼蛇」「A-JAX」を含む、1986〜87年の17作品をオリジナルで収録。考えてみると、5年もまえの作品ということになる。曲うんぬんというより、懐かしさが先に立つ。



●ファルコム・スペシャルBOX'92 CD7000円 KICA-9009〜9011



●コナミ・オールスターズ千両箱〜平成四年版〜 CD6300円 KICA-I053〜55

## 1/21 ストリートファイターII 〜海外乱闘編〜

「ファイナルファイト」からのアクション・ブームの火を、さらに大きく燃やした「ストリートファイターII」のLD(ビデオは発売中)。攻略というより、ゲームの雰囲気や家に持ち帰りたいというマニアのために作られたような作品だ。LDはまず、12人のキャラクター紹介から始まる。それから、「必殺奥技篇」と名づけられたコーナーで、各キャラクターの必殺技の披露。後半30分は、ゲームのプレイヤーたちによる「激闘篇」。各キャラの必殺技が激突する、白熱の試合を収録している。パワフルでありながら、どこかコミカルな魅力が凝縮されている作品だ。さあ、みなさんこいっしょに「はど〜けんノ はど〜けんノ」。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	LD
品番	PCCB-00077
価格	2500円(税込)
備考	



## 各社新譜情報

★ポニーキャニオン  
＜2月21日＞……●(仮)サイトロン・ビデオゲーム・ミュージック年鑑1991⇒月刊ゲームの読者投票によって選ばれた昨年の人気ゲーム5タイトルを、アレンジとオリジナルでオムニバス収録。「コットン」「ストリートファイターII」「デスブレイド」など。詳細未定。●サイトロン1500名盤シリーズ「アウトラン」⇒名作ドライビング・ゲーム「アウトラン」のアレンジとオリジナル。CD1500円。

★ポリスター  
＜1月25日＞……●マージャンクエスト(ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケードのビデオ化。完全収録なので、鑑賞としてたっぷり楽しめそう。ビデオ、LDとも43分3800円。

＜2月25日＞……●クミコ、シール、舞子の?アワールド〜アリスソフト美少女大集合⇒アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シール、舞子の歌ありドラマありのイメージ・アルバム。それぞれのソロ3曲と、全員で歌う1曲を収録。CD2800円。

＜4月頃＞……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇒新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★東芝EMI  
＜3月頃＞……●(仮)任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック・セレクションVOL.1⇒「スーパーマリオワールド」「F-ZERO」「シム・シティ」「パイロット・ウイングス」「ゼルダの伝説〜神々のトライフォース〜」の全8曲のアレンジとオリジナル。アレンジは「S. C. I」でおなじみ、ゴダイゴの元ギタリスト浅野孝巳氏。CD2800円。

★キングレコード  
＜2月21日＞……●ファルコムNANBAコレクション⇒現曲+新録3曲。＜3月21日＞……●交響詩ドラゴン

レイヤー英雄伝説⇒交響曲バージョン。

★光栄  
＜1月25日＞……●光栄オリジナルBGM集VOL. 5⇒「スーパー三国志」「スーパー信長の野望〜武将風雲録〜」などを収録したオリジナル・サントラ盤。CD2500円。

＜2月25日＞……●太閤立志伝⇒豊臣秀吉の生涯を描くゲームのアルバム化。詳細未定。

★徳間ジャパン  
＜3月25日＞……●F-ZERO⇒任天堂のスーパーファミコン版レースゲームのフルアレンジCD。ロスアンゼルス録音。

★ビクター音楽産業  
＜1月21日＞……●スーパー・ダンジョン・マスター⇒スーパーファミコン版「ダンジョン・マスター」のCD+G。代表曲10曲をピックアップし、デジタル楽器を駆使してアレンジ。作曲は、多和田史氏と橋本彦士氏。グラフィックは10曲すべてに入る。CD+G3000円。

＜3月21日＞……●ナムコ・ゲーム・サウンド・エクスプレスVOL. 5⇒ナムコのアーケード作品のアルバム化。まだ収録ゲームは未定。CD1500円。

★NECアベニュー  
＜2月1日＞……●天外魔境II 弐MA RII⇒久石譲氏も音楽を提供したPCエンジン・CD-ROM<sup>2</sup>ゲームのオリジナルBGM集。CD3000円。

＜3月21日＞……●アリスソフト・ベスト・リミックス⇒アリスソフト作品のフルアルバム。詳細未定。

＜4月以降＞……●(仮)サイレント・メビウス⇒パソコン版のオリジナル・サウンドトラック。詳細未定。●(仮)エルフキャラクターズII⇒Iにおさめられてた作品以降のものを収録したビデオ&LD。詳細未定。●ボニーテール・ベストキャラクターズ⇒ボニーテール作品を集めたビデオ&LD。詳細未定。●ドラゴンナイトIII⇒エルフの美少女ソフトの定番シリーズ第3弾。PC98を音源とするオリジナルサントラ。詳細未定。



# パソ通天国

## パソ通と音楽の微妙な関係



パソ通アートの第2弾は音楽に焦点をあてて特集するのだ。ネットワークerたちはパソ通を使って、音楽とどんなふうに関わっているのだろうか。パソ通は音が出ないのに……。

パソ通と音楽の関わり方には右のイラストに示したような4種類があるようだ。

①ボードで音楽について語り合う 音楽の好きな人たちが集まって、音楽に関するさまざまな話をしている。

②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする 付録ディスクに入っているようなフリーウェアを作った人と使ってみた人の意見交換のボードも用意されている(下の本文参照)。

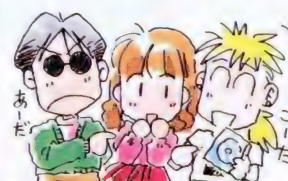
③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする 自分の作曲した音楽データをア

ップしてみんなに聴いてもらったり、他人が作曲したものをダウンロードして聴いたりする。

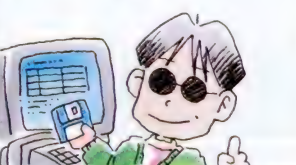
④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする CDで発売されているものはもちろん、映画やテレビなどで流れている曲には音楽著作権がある。使用するにはJASRAC(日本音楽著作権協会)などに使用料を払う。大手ネットでは「音楽著作権に関する実験」と称して既存曲がどのようにダウンロードされているのか調べている。この結果を元に料金徴収などについて、検討していくそうだ。

### (音楽との4つの基本的な関わり方)

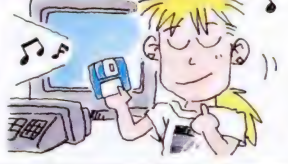
①ボードで音楽について語り合う



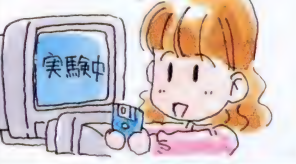
②音楽ツールをアップロード、ダウンロードする



③オリジナルの音楽データをアップロード、ダウンロードする



④既存の曲の音楽データをアップロード、ダウンロードする



ログイン日時: 11月21日 曇り  
アクセスしたネット: アスキーネットMSX

## PDSサロン

ネットでの音楽への関わり方は上でいったように4つほどあるのだが、このうち②についてもうすこし見てみようと思う。

今月号のディスクに収録されているフリーウェア「OPXplayer」の作者と使用者とが、意見交換しているボードからピックアップ

してみたのだ。使い方からバグ情報までいろいろな話題が飛び交っているぞ。

1:23am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について

OPLLdriver(OPXplayer)を使用した演奏プログラムに関する意見・要望・感想など教えてください

アスキーネットMSXではこのように利用者がかんたんに会議室(ノートと呼ばれる)を開くことができるというのが大きな特徴だ。ニフティサーブなどの多くのネットでは会議室はシスオベあるいはシングオベ以外は開くことができないのだ。

1:24am 11/17/91 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について

pool.pds に Ring. さん作のFM音源ドライバ「OPXplayer」と共に、このドライバ専用の演奏データ「炎のたからもの(ルパン三世「カリオストロの城」主題歌)」と、僕のオリジナル音楽集「UG6」が登録されています。

いまのところ公開されている演奏データは上記のものだけですが、近いうちにOPLLdriverのフルセット版も公開される予定(だよね?)ですので、ぜひみなさんも自分で演奏プログラムを作って公開してください。

なお、現在でも junk.test ボードにて OPLLdriver v1.49s 本体のみ(説明書なし)ならば実験公開されていますんで、入手はできますよん。  
ゆじ(なんだか広報活動してるなあ〜)

ノートを開いた人が趣旨などを説明して話がはじまる。

```
[ INDEX ] PDS salon (pds.salon) 5:54pm 11/21/91
Date No.Creator Res.Title
8/10 256 msx00220 9 XGIP.COM: GIF decoder
8/13 259 msx03421 33 LZCOM 感想ノート
8/13 260 msx03858 16 音楽の取り扱いについて情報を
8/24 281 msx03872 9 ishfileの解説について
8/30 282 msx03858108 MUSIC-PDS VOL. V
9/ 9 283 msx05284 19 こういうプログラムがpoolに登録できました。(PDS#1188)
10/10 285 msx01508 8 Stream Editor sed
10/18 286 msx01508 23 nablern ver.2.00 #3
10/21 287 msx05284 6 FASTCOPY暫定版(pool pds 1212)
10/29 288 msx05674 35 最速のファイルユーティリティ・【AEG】のノート
11/ 1 289 msx05846 17 ☆-AMUES.C / TSW製作ノット Vol.3
11/ 2 270 msx03844 22 突然ですが
11/ 8 271 msx05523 12 BLSとGPEDの感想ノート
11/ 8 272 msx05115 17 いまさらSFGされどSFG
11/ 9 273 msx03858 6 MUSIC-PDS VI もっとMSX-MUSIC!!
11/17 274 msx05048 34 OPLLdriver(OPXplayer)版 MUSIC について
11/17 275 msx05674 4 ZMPの使い方
11/20 276 msx02884 10 8x16bit以外
** End **
INDEX>>
Read Basenote > 274
```

### ●ちょっとパソQ

ネットにログインしたのですが、「メンテナンス中です」と表示されて入れませんでした。メンテナンスってなんですか? (北海道/大串健一・16歳) ☆メンテナンスというのはホストがボードの整理やフリーウェアのチェックを行うために月に1、2度休むこと。だいたい2〜3時間ていどで終わるのだが、この間はアクセスすることができない。メンテナンスのお知らせは日頃から注意しておこう。

2:23am 11/17/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

ダウンしました。

炎のたからもの さいご〜!

あと、うるさいやつ (なんだっけ  
? UG6にはいつたの) もびつ  
くり!

やー、ディストーションしたギタ  
ーをOPLLでさいげんするとわ  
...

で、OPXドライバーの演奏用プ  
ログラムなんてものをつくりかけ  
ている。

まあ、いいや。

もういちど、「すごーい!」

ぶらすた

ノートを開いた1時間後に使  
ってみた人の感想がもう、書かれ  
ている。

5:03pm 11/17/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

★ 「CRISIS」がなんか  
とても気に入った。なんか  
フルコン系の曲に聴こえたか  
とと思ったら後半はコマのグラ  
ディウスシリーズにもあてはまるよ  
うな感じの曲だねーとも思っ  
てしまった。(。)

XENON

8:40pm 11/17/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

★ えっとね、他にもこのデー  
タ聴いてみたいという方が2名  
いましたので HOR-NET というこ  
ろに OPXP150.LZH と UG6.PHA  
をUPさせてもらいました。

だまってちゃわるとして報告  
う(。)。いかなかった?

XENON

つぎつぎにダウンした人から  
感想が届く。ほかのネットへも  
転載されていくのだ。

10:43pm 11/18/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

ああ、うれしーな。細部まで  
気を払って作った甲斐があるつ  
てもん。

フルコン系ですね。Ring  
さんにも古代(でよかったかな  
?) 調っぽいって感想いただいて  
ました。Ysの音楽ならばテー  
プを持っています。多少影響を  
受けているんだと思います。自分  
では特に意識したつもりはない  
んですけど。(普通そんなもんです  
ね)

ちなみに、グラディウスは聴い  
たことないなあ。

それから、ご報告ありがとうございます!

ゆじ

ノートを開いた人が1人1人  
に返事を書いている。

11:55pm 11/19/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

あれー おかしーな  
うまく 音がならないんです  
うのWXこわれてしまったのか  
しら

もう1ど、OPXPLAYの方を  
ダウンしてみます  
PMEXTで展開したのがいけ  
ないか...

Pはじめると はじめはいいか  
な?とおもいますが  
ドラムがきえて...バックがき  
えて...  
20秒くらいでどんな曲もおわ  
ってしまうんです  
へんだな

ふか

12:53pm 11/20/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

うー ダウンしなおしたけれど  
やっぱりおかし  
同じ症状のひとはいませんか?

pdsにあるopxplayと  
ゆじの2つのプログラムをish,  
pext222  
で展開してbasicにしてbl  
oad opxplay.ld",  
rしたあとrun ug6.ba  
s"やcallload  
などしてみたんですがどちら  
もうまくいきません

音はでるんですけどね、30秒  
くらい変なのが  
音データのほうもーいちどア  
ップしてみます  
しばらくWXほったらかしに  
したら おかしくなったのかも  
しれません  
機種はA1WX(2+) にHB  
I-1200つけた状態です

ふか

はじめてのバグ情報。「HB  
I-1200」というのはソニーのモ  
デムカートリッジだ。

4:19pm 11/20/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

HB I-1200を付けてたら、  
正しく動きませんよん>ふか ↑

すなおに、はずしてから演奏さ  
せましょう。うんうん。

☆spt-hack

どうやらモデムカートリッジを  
さしているとかダメみたい。

7:20pm 11/20/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

ドライバ内蔵したままpext  
使ったら暴走しちゃいました。

こういった仕様なのでしょう

曲は いいですけどmsx-mu  
sicとどう違うのか  
わからん ゆじさんがすごいつ  
てゆならすごいだろうな

いまいちゃわかっていない。

なす

FM音源の拡張BASICと  
の違いがいまいちわからない人  
は以下の書きこみを読もう。

8:01am 11/21/91 OPLdriver(OP  
Xplayer)版 MUSIC について

MSX-MUSIC と OPLdriver の違い  
について

UG6の中で、MSX-MUSIC と 0

PLDriver の違いが顕著で分  
かり易いのは5曲目の「悪夜」  
では、ちょっと解説しますね。

メロディ部はまったく同じMM  
Lで2トラックを使用し、周波  
数ずらしを行って、いかにもFM  
音源らしい耳障りの良い音色を  
演出しています。この効果はMSX-MUSIC  
でも出来ないことはないよう  
ですが、かなりYコマンドの内部事情  
に詳しくなければなりません。O  
PLdriver ではMMLが用意して  
ありますんで、いとも簡単です。

コード部はビブラフォンで始  
まら終わりで3トラックを占有  
しています。が、このパートはMSX-M  
USIC と何ぞ変わりはありませ  
ん。

途中で出てくるちよつとボイス  
風の頻りにガタメメント(滑  
らかに音程が移る)するパートは音色  
@24で、これもメロディ部と同  
様に2トラックで周波数ずらしを  
させています。このボルトメン  
ト効果はMSX-MUSIC では全然出  
ません。

後半のPSGパートでは内蔵エ  
ンベロープ(時間的音量変化)パ  
ターンを使用し、トーンを切つ  
てノイズをオンにし、頻りにノイズ  
周波数を切り替えています。

エンベロープはMSX-MUSIC でも  
やってやれないことはないです  
が、非常に手間がかかります。ノ  
イズ操作についても同様です。

最後のフェードアウトもあれ  
だ滑らかにやらせるのをMSX-MU  
SICでやるのは面倒臭くてとも  
出来ないが、OPLdriver ではコ  
マンドひとつでOKです。

あと、全体的に繰り返し命令  
を多用していますので、プログラ  
ミングも比較的楽に出来ます。テ  
ンポも最初から最後まで完璧に  
安定しています。MSX-MUSIC の演  
奏単位はPLAY2文1つを処理する  
単位としているので、そのつな  
ぎでどうしてもテンポが不安定  
になってしまうという欠点があ  
ります。あと、演奏は完全なBGM  
処理になっているので、演奏と  
関係なしにリストを見たりでき  
ます。

詳しいことは、近々公開され  
てであろう OPLdriver のメ  
ニューでどーぞ。(かなり親切に  
解説してありますよん!)

ゆじ

2つ紹介しようと思う。ネットを  
開局、そして運営していくとい  
うことは、とってもたいへんなこと。  
それだけに、自分のネットやパ  
ン

通について熱く語ってくれるホス  
トさんの思い入れが、取材をして  
いても、ひしひしと感じられた。  
ぜひアクセスしてみたい。

## 草ネット タウンページ

### ★マジカルシティネットワーク シスオペ:シャリオ、なむ、 PEKIN

MFAN:特徴をどうぞ。  
シャリオ:以前はBBS国立とい  
う名称で運営していました。昨年  
11月に今の名称に変更したんで  
もともとチャットが好きな人  
なネットに入っていたのですが  
いつそのこと自分で作ってしま  
うと思ったのです。ですから、親  
睦を深めるということを重点と  
しているのです。オフ会は奇抜で  
、ボーリング、カラオケとか、す  
き焼き、お好み焼パーティなんか  
もやっています。ボードの特徴  
がメインは古いボードで、名前を  
アルファベットに直し、それを  
番号で占うという古い先生が  
いるのです。あと、タロット占い  
もやります。年齢層は20代前半が  
中心ですね。  
MFAN:なにかメッセージを!  
シャリオ:初心者を対象にして  
るので、みんなやさしく接してく  
れるはず。チャットに重点をお  
いているので、気軽に参加して  
もらえればいいです。長野や廣  
島からゲストでチャットに参  
加してくれる人もあるんですよ。

●通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:300/1200/2400bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:クラス5まで対応  
ゲストID:GUEST  
ゲストパスワード:なし  
ゲスト利用の制限:接続は15分まで  
オンラインサインアップ:あり  
●プロフィール  
入会金:無料  
会費:無料  
所在地:東京都国立市  
アクセス電話番号:0425-71-1389  
回線数:1  
運営時間:24時間  
会員数:180人  
開局日:1989年4月22日  
入会方法:ゲストでアクセスして必要事項を書  
きこんでください

### ★Melt Down BBS シスオペ:にゃん☆

MFAN:特徴を教えてください  
にゃん☆:アニメのボードがおも  
しろい。今、「きんぎょ注意報」  
の話題で盛り上がりつつあり  
ます。書き込みの8割が「きんぎ  
よ注意報!」の話題ですからね(笑)  
あと、コンピュータ関係のボ  
ードが充実しています。いろんな機  
種の人がいますし、プログラムに  
詳しい人も多いです。おもしろ  
いのは、せせやチャットというボ  
ードで、まあ、早くいえば伝言板の  
ようなものですが、チャットの  
ようにどんだん話題を違えさせ  
ながら書き込んでいくものです。  
MFAN:メッセージをどうぞ  
にゃん☆:フリーウェアなどを  
送るようなネットではなく、ボ  
ードの充実した力を入れるよう  
に努めています。自分の書き込  
み込み率が下がらないよう  
に一生懸命書き込んでいます  
すよ。ほとんどのボードをゲ  
ストでも読めます。MSX-FAN  
の関係者が数人(?)いますから  
気軽に遊びに来てもらえるとう  
れい。

●通信制御手順  
文字コード:シフトJIS  
通信速度:300/1200/2400bps  
通信方式:全二重  
データビット長:8ビット  
パリティ:なし  
ストップビット:1ビット  
フロー制御:おこなう(XON)  
シフト制御:おこなわない(SOFF)  
MNP:クラス5まで対応  
ゲストID:GUEST  
ゲストパスワード:ハンドル名を入力  
ゲスト利用の制限:接続は20分まで  
ダウンロードできません  
オンラインサインアップ:あり  
●プロフィール  
入会金:無料  
会費:無料  
所在地:埼玉県所沢市  
アクセス電話番号:0429-22-2862  
回線数:1  
運営時間:24時間  
会員数:30人  
開局日:1990年4月22日  
入会方法:ゲストでアクセスしてコマンドを実行

## ●ちよつとパソQ

フリーウェアのところで「MSX-DOSのディスクを作り……」と書いてあるのですが、どうやって作るのですか?(埼玉県・横山修治・18  
歳)☆MSX-DOSのディスクを作るというのはDOSのディスクのなかにある「MSXDOS.SYS」と「COMMAND.COM」をコピーすること。  
こと。DOS2では「MSXDOS2.SYS」と「COMMAND2.COM」をコピーするのだ。



# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

さて、今月のフリーウェアはツールが3つに、データが3つ、ゲームが1つという構成だ。それぞれかんたんに説明しよう。☆PMextは毎度おなじみの解凍ツール。☆OPXplayerはまえのページで話題にのぼって

いたFM音源ドライバー。☆Sketchbookは、OPXplayer用のオリジナル音楽データ集。☆PCMPLAYはPCMデータを再生するツール。DOS1用とDOS2用の2種類があり、MSX2以降でVRAMが128Kバイトある機種で使える。☆BEEP1と驚はPCMデータ。☆すしはブロックずしゲーム。かなり楽しい。

## ■ 今月のフリーウェア一覧

●解凍ツール	PMext Ver.2.22 (by YoshihikoMino)
●FM音源プレイヤー	OPXplayer Ver.1.50 (by Ring.)
●音楽プログラム	Sketchbook (byゆじ)
●PCMプレイヤー	PCMPLAY Ver.1.13 (by船橋卓也)
●PCMデータ	B E E P 1
●PCMデータ	驚
●ゲーム	すし (by S.Nishikawa)

※OPXplayer、Sketchbook、PCMPLAYはアスキーネットMSXから転載しました。PMext、BEEP1、驚はニフティサーブから転載しました。すしはPC-VANから転載しました。

## 実験ディスクの作り方

フォーマットした新しいディスクを用意して作業をはじめよう。まず、MSX-DOSかMSX-DOS2のディスクをさが

してくれ。買ったときにDOSがついてこなかったという悲しい人も付録ディスクにDOSのディスクを作るのに必要な2フ

ァイルが入っているので、それを使えば安心なのだ。DOSが用意できたら、下のカコミを番号順に実行してほしい。地色の

青い部分の赤字が実際に打ちこむ文字ということになる。DOS1とDOS2で打ちこむ内容が変わるので注意してほしい。

### 1 MSX-DOS(2)のディスクを作る

DOSのプロンプト(A>)が表示される状態になったら、青地のコマンドを実行してコピーする。画面

の指示にしたがってディスクを入れかえるのだ。DOSを持っていない人もBASICのコピー命令を使って、付録ディスクからMSXDOS.SYSとCOMMAND.COMの2ファイルをコピーしよう。

#### ★MSX-DOSの場合

A>COPY MSXDOS.SYS B: ①  
A>COPY COMMAND.COM B: ①

#### ★MSX-DOS2の場合

A>COPY MSXDOS2.SYS B: ①  
A>COPY COMMAND2.COM B: ①

#### ★付録ディスクからコピーする場合(BASIC)

COPY"MSXDOS.SYS"TO"B: ①  
COPY"COMMAND.COM"TO"B: ①

### 2 付録ディスクからコピーする

今コピーした実験ディスクを入れてリセットし、もう一度DOSを立ちあげる。そうしたら付録ディスクに入れかえて下のコマンドを入力し、実行するのだ。ここでも

DOS1とDOS2でコピーするファイルが変わるので注意。間違えずに作業を終えたら実験ディスクには全部で9つのファイルができることになる。

#### ★MSX-DOSの場合

A>COPY PMEXT222.COM B: ①  
A>COPY OPXP15.0.LZH B: ①  
A>COPY UG6.PMA B: ①  
A>COPY PCM113D1.LZH B: ①  
A>COPY BEEP1.LZH B: ①  
A>COPY UGUISU.LZH B: ①  
A>COPY SUSI.LZH B: ①

#### ★MSX-DOS2の場合

A>COPY PMEXT222.COM B: ①  
A>COPY OPXP15.0.LZH B: ①  
A>COPY UG6.PMA B: ①  
A>COPY PCM113D2.LZH B: ①  
A>COPY BEEP1.LZH B: ①  
A>COPY UGUISU.LZH B: ①  
A>COPY SUSI.LZH B: ①

### 3 漢字を表示できるようにする

漢字BASICのあるMSX(2+以降の機種には内蔵)を持っている

人は下のコマンドを実行して漢字を表示できるようにしよう。漢字モードにするためにはDOSからBASICにしてみよう。DOSに戻る。

#### ★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも

A>BASIC ①  
CALL KANJI ①  
CALL SYSTEM ①

### 4 PMextを自己解凍する

解凍ツールPMextはファイル名を入力するだけで自分で自分を解凍するのだ。ただし、このとき漢

字が表示できるようになっていないと読めない文字列が表示されてしまう。もちろん読めるようになっていたほうがいいのだが、ここは気にせず「Y」を選んで解凍してしまおう。

#### ★MSX-DOS、MSX-DOS2どちらも

A>PMEXT222 ①  
Extract(Y/N)Y

### 5 全部解凍してみよう

最後の作業、実験ディスクにある圧縮ファイルを解凍するのだ。すべて完了すると全部で62ものフ

ァイルが実験ディスクのなかにある。できなかった人はもう一度最初からがんばってみよう。

#### ★MSX-DOSの場合

A>PMEXT OPXP15.0.LZH \*. ①  
A>PMEXT UG6.PMA \*. ①  
A>PMEXT PCM113D1.LZH \*. ①  
A>PMEXT BEEP1.LZH \*. ①  
A>PMEXT UGUISU.LZH \*. ①  
A>PMEXT SUSI.LZH \*. ①

#### ★MSX-DOS2の場合

A>PMEXT OPXP15.0.LZH \*. ①  
A>PMEXT UG6.PMA \*. ①  
A>PMEXT PCM113D2.LZH \*. ①  
A>PMEXT BEEP1.LZH \*. ①  
A>PMEXT UGUISU.LZH \*. ①  
A>PMEXT SUSI.LZH \*. ①

## まずドキュメントを読んでみよう

フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のテキストファイルがある。これはドキュメント(ドックファイル)と

呼ばれ、使い方などについて書かれている。このドックファイルはTYPEコマンドで表示することができるのだが、ほとん

どが漢字で書かれているので、前ページの「◎漢字を表示できるようにする」を実行してから行う。ただ、漢字BASICの

ない機種では読むことができないので、ドキュメントを実費で郵送することにした。くわしくは下の欄外を見てほしい。

### ① OPXプレイヤーのドキュメントを画面に表示する

ではドックファイルを画面に表示してみよう。ここでは例としてOPXplayerのドキュメントを取り上げてみた。下のコマンドを実行すればOPXplayerのドク

A>TYPE OPXP150.DOC◎

メントが表示されるのだ。しかし、画面がスクロールして読むところのさきぎではないだろう。この対処方法はつぎを読んでほしい。もちろん、左のページで漢字が表示できるようにしてくれ。

### ② 画面のスクロールを止めるには

画面のスクロールを止めるのにポーズキーを押している人もいるかもしれないが、そんなことをしなくてもCTRLキーとSキーを押せばスクロールが止まるのだ。そして、なにかのキーを押せば動き出す。ちなみに今月収録したフリーウェアのドックファイルは以下

の通り、前述の「TYPE」コマンドにつづけて入力すればいい。

PMEXT2.DOC  
OPXP150.DOC  
UG6.DOC  
PCMPPLAY.DOC  
README.DOC  
SUSHIO.DOC

## FM音源OPLLとはなんだ?

MSXでFM音源と呼んでいるものはFMバックや2+以降の機種に内蔵されているMSX-MUSICのこと。それよりもまえにMSX-AUDIOとい

うFM音源カートリッジもあったが、現在は生産していない。

このMSX-MUSICにはFM音源専用のチップが搭載されているのだが、このチップの

名前を「OPLL」というのだ。

このOPLLに音を鳴らす命令を出すのはFM音源の拡張BASICなのだが、ゲームなどのBGMとしてFM音源を鳴ら

そうとするとBASICではかなり大変なのだ。市販ゲームなどはマシン語で直接OPLLを鳴らすなどの工夫をしてプレイ中にBGMを鳴らしている。

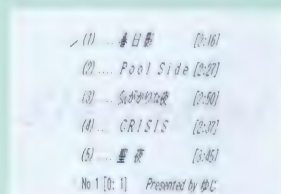


### OPXプレイヤー

このOPXplayerは別に用意されているOPLLdriverのサブシステムとして演奏の機能のみに限定して作られている。今回はおもに付録ディスク容量の関係でOPLLdriverのほうは収録することができなかった。それでは実験ディスクを入れてBASICにした状態(実験ディスクを抜いてリセットするか、DOSのプロンプトが出ている状態でBASIC◎と入力する)で以下の命令を実行してほしい。

BLOAD"OPXPLAY.LD",R◎

とすると画面に「OPXplayer version 1.50 By Ring.」という文字が表示されるだろう。これでOPXplayerが組みこまれた。実際に演奏してみよう。演奏するものはSketchbook、ファイル名UG6.BASをRUNすればいいだけなのだ。ただ、この演奏プログラムは漢字BASICがないと動かない。漢字BASICがない人はOPXplayerの拡張命令を使って1曲ずつ演奏する方法もある。それについてはあとで書くとしてとりあえずは演奏プログラムを使ってみよう。



◎Sketchbookのタイトル画面

RUN"UG6.BAS"◎

すると写真のようにタイトルが表示される。しばらく待っていると画面が変わって演奏をはじめる。演奏中にCTRLキーとSキーを押せばつぎの曲へスキップする(本当の機能は演奏停止)、G

RAPHキーを押してつづけると早送りする。では、つぎに漢字BASICがない人のために1曲ずつ演奏する方法だが、

CALL MLOAD("ファイル名")◎

CALL P◎

ファイル名のところには下の5つのファイルが入るのだ(拡張子は省略可能)。

SEIYA.OPX  
HARUHI.OPX  
KIGAKARI.OPX  
CRISIS.OPX  
POOLSIDE.OPX  
個人的にはPOOLSIDEなんかがおすすめです。

## フリーウェア感想文(12月情報)

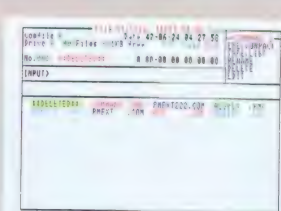
12月号ではファイラを特集してみたんだけど、これにけっこう反響が多かったのだ。とくにDOS1用ファイラのAEGには多くの人から感想文をいただいた。全部メールで作者に送っておいからね。それから、AEGは紹介したVer.0.84から現在(91年11月11日)ではVer.1.01へと新しくなっている。ターボRの高速モードへ対応、DOS2への対応(ルートのみ)、ファイルの圧縮、コピーなどが追加されたのだ。

### ◎AEG

★DELETEコマンドをキャンセルするときESCキーを押すのだが、間違えてF1キーを押してしまつたらファイルが消えてしまった。こういう誤操作をなくすためにAEGの再起動はF1キーではなく、F6～F10キーにしたほうが良いと思います。

(千葉県/藤ヶ崎久男・?歳)

☆Ver.1.01から「WRITE」、「DELETE」、「QUIT」の各コマンドのキャンセルキーをリターンキ



### ◎FMTM

★すごく便利です。ただ、インタレースモードがちょっとうちのテレビにはつらいみたい。できたら、ノンインタレースのモードも作ってもらえるとうれしいな。TYPEコマンドなしにテキストファイルが読めるというのも不精もののわたしには助かっています。圧縮やグラフィックを表示するツールも組みこんで使ってみたいのですが、わたしは通信をしてないので試すことができないのです。今のところこのくらいです。

(秋田県/白井健一・18歳)

## ◎ドキュメントの郵送

漢字BASICのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送することにした。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(1月8日)までにパソ天「2月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしいぞ。

## PCMはけっこう楽しい

PCMはなかなかおもしろいやつなのだ。STやGTを買うと付いてくるディスクのなかにPCMの録音と再生のツールが入っているので自分の声を録音したりして遊んだことはあるだろう。いつだったか、十字軍あてにウル技の情報がPCMを使って送られてきたこともあった。従来の書面による解説ではなくて、投稿者自身の声で解説してくれるので、わかり

やすかったようだ。CGコンテンツなんかでも、紙芝居部門でちよくちよくグラフィックに自分の声でセリフやナレーションを入れているのを見かける。ターボRでのPCMの使われ方はだいたいこんなところだろうか。自分の声をサンプリングして聞くというのも、それはそれでできるとおももしろいことができそうな気がするのだが、ここでは他機種でのPCMの使われ方

を見てみよう。

たとえば、X68000にはADPCMというPCM用のチップが入っている。発売したときからPCM音源などと呼んでいるだけあって、ドラム音をサンプリングしてFM音源と一緒に鳴らしたりしている。PC-9801などでは特別にPCM用のチップが入っているわけではないのだが、SPEAKというMAC用のPCM

データを再生するフリーウェアがあるのだが、録音できないためか、あまり盛り上がっていないようだ。

当然、MSXにも同様のソフトはないのか? という疑問がわいてくるのだが、MSX2でもターボRで録音したPCMデータを再生できて、しかもMACのSPEAKデータまで聞くことができるというスゴいやつがあったのだ。



### PCMPLAY (DOS1版)

このPCMPLAY(MSX-DOS版)には以下の6つのファイルが含まれている。

- ① PCMPLAY.COMはPCMを再生する実行ファイル。
  - ② PCMPLAY.CNFは動作を設定するファイル。エディタなどで書き変えることも可能。ドキュメント参照のこと。
  - ③ PCMPLAY.DOCはPCMPLAYのドックファイル。
  - ④ PCMPLAY.VERは開発履歴が書かれている。
  - ⑤ HOWFEEL.PCMはPCMデータのサンプル。
  - ⑥ HOWFEEL.INFはPCMの情報が入っている。
- ではさっそくサンプルのHOWFEEL.PCMを再生してみよう。  
A>PCMPLAY HOWFEEL ①  
とすると「いかがでしたか～」と



④ PCMPLAYのヘルプ画面こんなにたくさんオプションがある

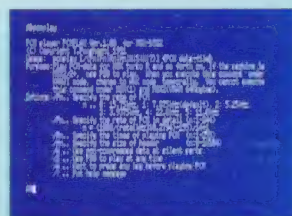
いう声が聞こえただろう。もつと不気味にすることもできる。  
A>PCMPLAY /P2 HOWFEEL ①  
さっきよりもゆっくり再生されただろう。これがオプション設定というもので、このようなオプション設定について知りたいときは  
A>PCMPLAY /? ②  
とやればオプションの一覧が表示される。今度はPC-9801のSPEAKデータを順番に再生してみよう。  
A>PCMPLAY \*.SPK ③  
楽しめました?



### PCMPLAY (DOS2版)

こちらはMSX-DOS2版のPCMPLAYだ。このツールに含まれているのはだいたいMSX-DOS版と同じなのだが、⑤と⑥だけデータの内容が違うのだ。

- ⑤ GIVEME!.PCMは作者の切実なる思いがこめられたPCMデータ。
  - ⑥ GIVEME!.INFはPCMの情報が入っているファイルだ。
- さて、さっき書き忘れてしまったのだが、このPCMPLAY(DOS1、DOS2どちらも)はVRAM128Kバイト以上のMSX2以降の機種でのみ動作する。また、ターボRとそれ以外の機種については再生の仕方が違ってくる。ターボRではPCMが搭載されているため、PCMデータはPCM音源でそのまま鳴るのだが、それ以外の機種ではPSG音源を使って鳴らせてい

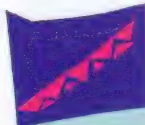


④これはDOS2版のオプション設定一覧。表示のさせ方はDOS1版と同じだ

る。このため後者のほうでは若干音質が悪く、雑音が入ることがある。というわけで、サンプルを再生してみよう。  
A>PCMPLAY GIVEME!.PCM ①  
「データくださいな」とちょっとあやしい声が聞こえてきたのではないだろうか。ではつぎにSPEAKデータを順番に5回連続で鳴らしてみよう。つぎのデータへ行くときにスペースキーを入力するようにもしてみた。  
A>PCMPLAY /WR5 \*.SPK ③

## ゲームも楽し

パソコンではさまざまなジャンルのフリーウェアを紹介していると思っている。ゲームももちろん、重要なジャンルになってい



### すし

今回、ゲームとして収録したすしは89年に制作されたもので、なかなか味のあるゲームに仕上がっている。ちょっとあのゲームに似ていない、とか思っても深く考えてはいけな。ブロックくずしゲームなんかはファンダムでもごろごろ投稿されてくるではないか。

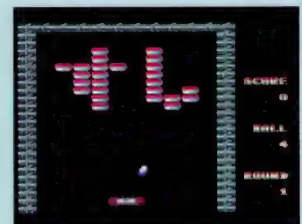
るわけなのだが、はっきりいってアップされているMSXのゲームの数はそれほど多くない。数という点でいえばむしろファンダムのほうが多い。それでも

このゲームで遊ぶには実験ディスクを入れて電源を入れ、プロンプトが表示されたら、  
A>SUSHI ①  
と打ちこんでみてほしい。すしの使い方が表示されるので、それをよく読んで、リターンキーを押すとタイトル画面が表示される。このゲームはジョイスティックがマウスでプレイするようにできて

なには光るゲームがあるから目が離せないのだ。今回収録した「すし」もそのなかの1つで、PC-VANに眠っていたのを発掘したのだ。

いる。ジョイスティックのAボタンあるいはBボタンを押すとゲーム開始だ。ゲームはすしのねたと化しているブロックにボールをあていき、全部のブロックを消すとステージクリアだ。スペースキーを押すとポーズになり、STOPキーを押すとゲームを終了してDOSに戻ってくる。なかなかポップで遊んでみるとかなり楽しいぞ。

ところで、パソコンでゲームといえばネットワークゲームも見のがせないところ、次号ではネットワークゲームを大特集してお送りする予定だ。



④画面下のバドルを動かしてボールをはね返すというところは、ふつうだ

## 今月の目玉★音楽ボード

今回は音楽ボードを4つ紹介しよう。リンクスのボードを学校のクラブ活動になぞらえると、学校公認の部にあたるものとして2つのボードがホビーBBSにある。1つはポップス、こ

は音楽全般に関しての話題。もう1つはロック、ここは邦洋問わずロックミュージシャンの話題が書きこまれていた。学校でもプラスバンド部とかは学校が予算をくれるでしょ、あのノリ

FROM ID 6861736 ◆'91年08月  
おはようございます  
はしめまして J-MANと申します。  
おんか"くのBBSか" こと LABBAしか ない  
ので、のぞきにきました。  
わたしは SAX を やってて シェアスとか フュ  
ージョンとか すてきです。きくのは ポップス  
スてき。クラシックでも すてきです。  
RYEさんは TR やってるそうですね、あの おとは  
いい!  
ときどき やってきますので、よろしく。

### ポップス (ホビーBBS) LABAA

ポップスでは音楽全般にわたって話されている。なかでもアイドル関係の話題には強いみたいだったけれど……。アルファベットはボードナンバー

「MIDI JUNCTION CLUB」の せつめい

このボードは いまや おんか"くするひとにとっ  
て、た"いし"な MIDIについて みなさんで  
おはなすボードです。  
MIDIの、うまいかつよほろや"ウホウホ"と  
を、みんなで、おはなしましょう。  
また FM-PACのことや MSXで"もMIDIを  
!!"ということについて、おはなしていくつもりで  
す。よしんば、あなたも、と"うぞ"!!。  
さあ Let's MIDI !!

コミュニケーター: <まき吉>

### MIDI ジャンクション (企画BBS) SN6DA

MIDIに関する情報交換的なボード。ちょっとのぞいてみただけ、みんないいMIDI楽器を2つも3つも持っているんだよねー

に近いものがある、両方とも正統派のボードって感じがする。つづいて、クラブみたいな扱いになっているのが企画BBS内にあるMIDIジャンクション。最近、元気がない。盛り上げてくれる人をさがしているようだ。最後に同好会という感じのFS

Gクラブ。インディーズBBSという実験ボードでGMIについての話題がメイン。

さて、次回は元旦からはじまった「C-DRIVE(リンクスとは別料金)」というレースゲームを中心にネットワークゲームをさぐっていくぞ。

FROM ID 6224018 ◆'91年11月  
おはようございます  
はしめまして あああ と申します  
は"る"アイドル"ポップス"ボードで" いち  
し"き"た"いかつやく(?)してましたわたくし"すか  
" HM/HRのほうにも きょうあります  
なんといつも サンチュアリ! すげーです。なま  
ます。た"っふ"んします(うぞ)  
ちなみに メタリカの「ONE」の もととなった  
「シ"ョ"ニーはせんし"ようへい"た"の" しょうせつ  
もってます。は"きり"いて、うたに おどろす"の" が  
なし"くす"こ"で"す!!

### ロック (ホビーBBS) LABBA

HM(ヘビメタ)、HR(ハードロック)関係が好きな人はこちらへ行くといいかもしれない。「サンチュアリノ」を絶叫する和田真はきらいけど

おは"こ"あ"い"さ"つ"  
というわけで、おまたせしました。  
GMファンのためのBBS「F.S.G.くらぶ」  
た"た"いま START!!  
いし"よう"で、あ"い"さ"つ"をおわりま"す"お"い"い  
なお、い"き"よくの"ご"い"に、こ"ろ"よく"こ"き"よう"り  
よくしてく"れた"みなさん、と"う"も"あ"り"か"と"う"こ  
"さ"います。で、は、ご"と"く"いて"み"ま"し"う"  
お"お" ID-6901730  
お"お" コミュ/H-lordは"ん"は"ん"ん

### FSGクラブ (インディーズBBS) SPNAA

いかにもインディーズという感じのリンクスにはめずらしいシックなボード。でも話題はしばしば受けそうなGMなんだから昇格する日も近いかも

## MSX・FANのボード~めいおう星通信~

今月は初心に帰って、初めてめいおう星通信に来てくれたさだきちの書きこみを紹介しよう。2ページにわたって書いてくれた内容は自己紹介みたいなものだけど、常連さんの書きこみよりは意味がわかるから安心するな。

というわけで、さだきちくんこんにちは。じつをいうと担当者もめいおう星通信に入れなくて1日中リンクスのなかをさまよい歩いた経験があるのだ。最後には北根編集長にボードナンバー「PPDFA」を聞いて見つけることができたのです。

NTTの料金のことをネットスラングでミカ力代とかって

うの知ってた? JISキーボードをじっと見ればわかると思うけど。

なににディスクが付いてからMファンを買いたしたんだって/ あら、それじゃあ新しいお客様じゃないですか。よろしくどうぞ。12月号のディスクはすべしやるのコーナーに幻影都市の幻影音楽館が入っていたのでした。残念ながら付録ディスクの幻影音楽館はMIDIでは鳴りません。マイクロキャビンさんががんばって入れようとしてくれたんだけど、間に合わなかった。というわけで、さだきちくん今後もMファンをよろしくお願ひします。

FROM ID 6245146 ◆'91年11月  
おはつに! "さだ"きち"で"す。\* ◆ 17日04時  
¥>introduce¥1

こんには、さだ"きち"で"す。  
「めいおうせい」には、い"せ"ん"く"また"ホ"ート"  
の、か"き"か"た"も、わ"か"ら"ん"こ"ろ"1"と"ま"よ"い"こ"み、  
あ"や"う"く、か"え"れ"な"く"な"る"こ"と"か"あ"っ"た"き"り"で"。  
こ"わ"く"で、ち"か"よ"れ"な"か"っ"た"ん"で"す。"  
ま"あ、し"き"に"な"れ"て、こ"ろ"し"て、ま"た"こ"れ"た"わ"け  
で"す"か"。  
NTTに、ほ"ろ"し"を"お"し"メ"テ"10"カ"月"で"と"こ"。  
つづ"く"

FROM ID 6245146 ◆'91年11月  
こ"も、に"き"や"か"て"い"い"ね。\* ◆ 17日04時  
¥>main¥MSX・fan¥1

ここにきたのはね、Mfanに"テ"ィスク"か"つ"く  
ようにな"って"から、か"う"よ"う"にな"っ"た"も"の"で"す"か"ら  
お"く"れ"ば"せ"な"か"ら、あ"い"さ"つ"に"ど"。  
で、こ"ん"月"の"テ"ィスク"く" (#3)について。  
MIDIで"も"き"き"た"か"っ"た"け"ど"く"け"ん"ん"と"し"  
お"た"の"し"み"に"っ"て"こ"た"ね。で"も"MIDI"サ"ウ"ル  
スで"き"ける"か"ね?  
お"し"ま"い" わ"ら"う"オ"ル"ス"か"ん"  
ID 6245146 さだ"きち"

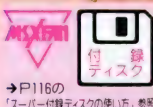
④本当にリンクスのなかつて広いよね、新しいボードをさがしに行くたびに迷っちゃう、うぐっすん。今度「リンクスの冒険」というタイトルで、リンクスの全マップをやつちゃうかな?

④付録ディスクが付いたらMファンを買ったという人がずんずん多くなってくるんじゃない、なんて思ったことなんだ。まさにさだきちくんが天才なタイミングだ。北根編集長も喜んでるぞ

ほぼ梅麿の

# CG CONTEST

CGコンテスト



今月は増ページで6ページもCGコンテストが楽しめるぞよ。  
とくにイラスト部門は大盛況で100作品以上も集まったので、  
ば〜んと22作品を大公開するでおじゃる。

## 賞金 & 賞品 システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするビッツ-CGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1〜5点の5段階で評価したものの合計点が

高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜のタマゴ	②ゾウのタマゴ	③タチオウのタマゴ	④カエルのタマゴ	⑤メダカのタマゴ
ランク	100点以上 	80点以上 	60点以上 	50点以上 	40点以上 
	超すばらしい作品に与えられる。師範代格の称号。	並みの努力ではもらえない。優秀な作品に与えられる。	これから期待する。ちょっとウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オール2的な称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品 & 賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。



梅麿 今月は恐竜のタマゴが3作品も出たでおじゃる。  
こんど 送られてくる作品の質も量もすいぶんアップしてきたもんねー。  
アニイ! ただ単に「女の子描きました」とか「メカを描いたよーん」なんていうのは採用されにくくなった。  
こんど ただうまいだけじゃ

なくて、個性的な作品を描くことが採用への近道になってくるわけだね。  
ファンキーK オレさまはパワーのある作品を見たいぜ/  
のぐりろ オツベル二堂の「夕暮れに〜」という作品はそういう意味では個性的な作品でしゅ。  
アニイ! 丸顔のスケボー少年が立っているだけなのに、味が

あるんだよね。  
のぐりろ 佐藤由健の「秋鳥」も擬人化された独特のキャラクターはピカイチだもーん。  
ファンキーK 山本直彦の「ちゃんぴおんおめでと〜」は女の子だけど、すごく光ってるぜ/  
こんど 他人にマネできないオリジナルキャラ、というのがキーワードになりそうだね。

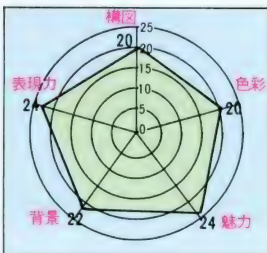
北海道・オツベル二堂 夕暮れにたたずんでみよう  
(グラフィックス使用/SCREEN 7)



総合110点



これといってテクニク的に見るべきところはないものの、このセンスのよさはすばらしいでおじゃる。きつと天性のものでおじゃろう、うらやましい限りでおじゃる。CGは色ぬりて作品のほとんどの部分が決まってしまうようなところがあるマロから、センスが大事になってくるぞよ。梅



## 優秀者のテクニックを盗め!

こういう作品はモロにセンスが表れるでおじゃるから、色彩のバランスがむずかしいぞよ。ラフな線にまけない色で、下品にならないでいどの色……なんて考えていくと、頭痛くなるマロ。作者は人物よりも、背景に色を多く使うようにしているでおじゃる。逆に、キャラクターに太い

黒線を使っているのに対して、背景のビル群にはすこし濃いめの灰色をりんかく線に使っているのも見のがせないマロ。りんかく線に黒を使わないとぼやっとした感じになるでおじゃるから、手前の人物との間に遠近感が出てくるでおじゃる。スケボーの赤色も目を引くぞよ。



●人物のりんかく線は黒を使ってはつきりと、背景には黒は使わないマロ

千葉県・佐藤由健 秋鳥

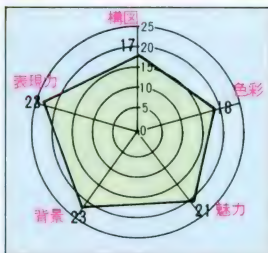
(ピクセル3使用 / SCREEN7)



総合102点



絵でおじゃるなー、という感じが最初の感想でおじゃる。でも、もっとよくなりそうだな。背景のわりにはキャラクタに工夫が足りないぞよ。たとえば、鳥に表情をつけてみるとか、立っている位置なんかを工夫するとか、でおじゃる。



優秀者のテクニックを盗め!

この作品は背景が美しいでおじゃる。モノクロ画像の感じがよく表れているでおじゃる。これはタイルパターンをうまく使って、色数を増やし建物にグラデーションをかけているぞよ。建物のグレーは4色くらいでおじゃるが、タイルパターンで8色くらいに見せているでおじゃる。このあたりは基本的なテクニックでおじゃるから、ぜひ押さえておきたいぞよ。



アップにしてみるとタイルパターンを使っているのがよくわかるぞよ

滋賀県・山本直彦 "ちゃんびおんおめでとう"

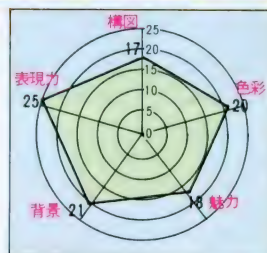
(グラフィックス使用 / SCREEN7)



総合101点



今回はちょっと構図に難ありという感じでおじゃる。しかし、それでもうまいことはうまいぞよ。こうなったら、このキャラで世界制覇をたくらむしかないぞよ。今度はこの世界観でちがうぬいぐるみたちが見てみたいような気がするでおじゃる。別にマロはぬいぐるみフェチじゃないぞよ。



優秀者のテクニックを盗め!

前回歴代ちゃんびおん大会でみごとグランドちゃんびおんの座をせしめた作者の新作でおじゃる。前回も感心したでおじゃるが、背景をぼかして遠近感をつけるテクニックにみがきがかかっているぞよ。女の子やネコのりんかくには黒を使って、うしろのぬいぐるみたちは灰色を使っているでおじゃる。本当にこの遠近感のテクニックは基本でおじゃる。



手前のぬいぐるみと奥のぬいぐるみの色を変えてあるぞよ

明日のLOGコンテストを考える特別企画

西田ひかる係

うーっ、西田ひかるちゃんをモデルにしたイラストコンテストは失敗だったでおじゃる。たったの4作品しか集まらなかった、残念で

おじゃるよー。というわけで、下が数少ない作品たちぞよ。それでも、そのままイラスト部門にまわしてもそこそこの点数を獲得し

たかもしれない作品もあったでおじゃる、4人にはテレカをプレゼント。過去を振り返っても仕方がないでおじゃるから、前向きにつ

ぎのネタをさがすことにするぞよ。新しい部門に対するアイデアがあったらCGコンテスト「部門がほしいもん」の係まで送ってたもれ。

神奈川県・フェニックス  
(グラフィックス使用 / SCREEN7)



写実的なひかるちゃんでおじゃる。けっこう似てるぞよ

北海道・羽衣緒主  
(グラフィックス使用 / SCREEN7)



マロはこの作品がいちばん気に入ったでおじゃる

佐賀県・渡辺英樹  
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN8)



右側に「西田ひかる」という文字がないとわからないのが悲しいマロ

大阪府・こおりやん  
(F1ツールディスク使用 / SCREEN7)



うう、困ったでおじゃる。はっきりいって気持ち悪いんだけど……

おしかった人たち

「TURNING GIRL」茨城県・KUP(2・2・2・2・2)「竜召喚」茨城県・猪瀬修孝(2・2・2・2・1)「みならい魔法つかい」埼玉県・アバラチア山脈(1・2・2・1・2)「アンパンマンが人間だったら」千葉県・セニョール鈴木(2・2・3・1・2)「GHOST」千葉県・SABUROWTA(2・3・3・1・2)「タイトルなし」千葉県・KAC-701197(1・2・1・1・2)「崩壊」千葉県・ううにゃん(2・2・2・1・2)

梅麿 今月はたくさんCGが送られてきたおじやるから、イラスト部門を4ページに増ページしたぞよ。  
こんどる こんなにたくさんのCGがあるとそれだけで壮観だねー。

ねー。うれしくなっちゃう。のぐりろ パラエティーにとんだ作品が集まったじょーん。アニイノ ホント。はじめは女の子ばかりになるんじゃないかと思ったんだけどねー。

ファンキーK しかしノ オレさまのスピリットを熱くする作品には出会えなかったぜノ  
こんどる 要はKの好きなメカものの作品がないっていいたいだけだろ。

ファンキーK 美しすぎるマシンは罪作りだぜ。  
のぐりろ ちょっと変わっているキャラも美しいも〜ん。  
全員 というわけで、ごゆっくり鑑賞ください。

宮城県・よたろう Alpha Lyrae  
(グラフィクス使用 / SCREEN 7)



総合79点



構図はなかなかいいでおじやる。宇宙っぽい背景もほくそくまかせていていいでおじやるが、キャラクターが魅力に欠けるぞよ。もっすこしデザインにみかきをかけてたもれ。

東京都・ちんじやおおす ランスシリ  
(グラフィクス使用 / SCREEN 7) アニイノ



総合71点



この作品もオリジナルでないのが残念でおじやる。個人的には女の子よりもうしろのハニーが目がいってしまっただけ。このハニーをメインにすればよかったかも。

茨城県・またびちー わびこだよ〜ノ  
(ハルスキャン付属ツール使用 / SCREEN 5) ©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画



総合84点



ただただ、オリジナルでないのか残念でおじやる。これを描いたときと同じ気持ちとパワーでオリジナル作品が描けたら、とてもすばらしい作品になると思うぞよ。ぜひ、がんばってオリジナルキャラを作り出してほしいでおじやる。本当に期待しているマロ。イラスト部門で動くという工夫も評価できるぞよ。

東京都・三浦一誠 ASSAULT  
(グラフィクス使用 / SCREEN 7)



総合69点



ファンキーK いわく「有線電線を盗んで来たのであつて、劇場まえにはつてあるボスター」を見に来たのではないという三浦がマロの気持ちを代弁しているでおじやる。

千葉県・SABURROWTA 逃走  
(グラフィクス使用 / SCREEN 1)



総合69点



スリリングな場面なのにキャラクターに表情がないので緊迫感が薄れてしまっている。それなのに、それだけの部分で狂っている。ディテールにこだわりを持ってほしいぞよ。

新潟県・Tash ドライム  
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)

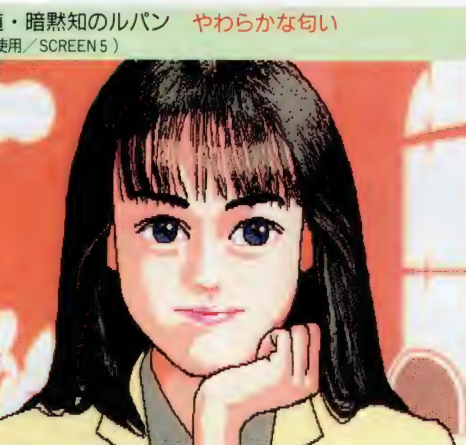


総合77点



作者のあたたかい気持ちがにじみ出て、なかなかいい感じに仕上がっている秀作でおじやる。この気持ちを忘れずに次作もがんばってほしいぞよ。

北海道・暗黙知のルパン やわらかな匂い  
(画業多使用 / SCREEN 5)



総合77点



この手の絵の場合、写真とくらべられるととても損をします。このへんを十分考慮して人物のドットをもつとやさしく扱ってみると写真にはないやさしさが出てくると思うぞよ。

東京都・RINDA 白くまと灰ねこ  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 5)



総合75点



おとぼけな感じではのぼのぼのしているところが好  
感もてるでおしゃる 女の子やうばかりで  
なく、こっちはかのかの絵もどんと増えはし  
いものでおしゃる 梅

静岡県・ホルスタイン渡辺  
安らぎ  
(F1ツールディスク使用・SCREEN 7)



タイトルはキャラに使わないほう  
がいいぞよ。デッサン狂いは左  
右反転でわかるぞよ。梅

総合62点

兵庫県・橘勝巳  
エルフ2人  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



みんなも見慣れているでおじや  
るから、アニメ風の絵はけっこ  
う評価かまびしいぞよ。梅

総合59点

大阪府・橘勝巳  
富士に立つ怪獣  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



このさい、思いきってアニメ風  
の人物はけずって、怪獣オンリ  
ーにしてたもれ。梅

総合68点

鳥取県・猪口亮  
MEGUMI  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



なんか、ホルズのCMを思い  
出してしまうような風景に思わ  
ず見とれてしまったマロ。梅

総合66点

東京都・アルマジロ SHUTTER CHANCE  
(F1ツールディスク使用 / SCREEN 7)

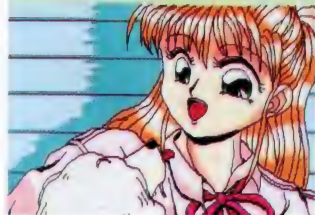


総合75点



コーラを飲んでいいる(金運?)をうしろからはが  
いじめにするってこはきつとこの男の子はベ  
ブシが好きなんだろな、って思ったぞよ。  
戦っているようにも見えないし……。梅

愛知県・長江剛志  
HAPPY GIRL  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



女の子を描く場合、競争相手が  
多いでおしゃるからがんばらな  
くっちゃでおしゃる。梅

総合59点

岡山県・実石哲也  
AKI KARA FUYU NI  
(DD倶楽部使用 / SCREEN 5)



女の子を描きかけるパターンが  
いくつあるかというのも大事な  
点でおしゃる。梅

総合58点

愛知県・森磨RX2+  
いままいります  
(画楽多使用 / SCREEN 5)



お姫様の顔がなかなかかわいら  
しくていいぞよ。でも、バック  
の格子はよけいマロ。梅

総合65点

埼玉県・てちやば  
月は色白が好き  
(パナソニックシステムディスク使用 / SCREEN 8)



バックに暗い色を使っているの  
が残念でおしゃる、日本語  
みたいでいいぞよ。梅

総合63点

北海道・オツベル二堂 オアシス  
(グラフィサウルス使用 / SCREEN 7)



総合74点



「火星人もコーラを飲むんですね、しかしLIFE  
が壊れているのにこんなことをしているあたり、  
さすが火星人は冷静だなと思いましたが」のぐり  
ろの評を紹介したぞよ。梅

おしかった人たち

「草原」岐阜県・GULDEEN(1・2・2・1・2)「Rock」岐阜県・ROM(2・2・1・2・1)「海神」静岡県・杉山直樹(1・2・2・1・2)「少年のdream」愛  
知県・よしゅあ(2・2・1・2・1)「深海探査」愛知県・佐藤一秀(2・1・1・2・1)「スペースポート占領」愛知県・秋山裕二(2・2・1・2・1)「メル」  
愛知県・MO(2・2・2・1・2)「アトレイユ」大阪府・北野美栄子(2・1・2・1・2)「まいごはん」岡山県・実石哲也(1・2・1・1・2)



梅麿 今月はのぐりろ好みの変な作品が1人の手によって2作もエントリーにのぼったぞよ。のぐりろ 議長に指名されたとあれば、コメントしないわけにはいかないじよ。はっきりいって2作品とも好きだじょ〜ん。こんどろ ほくはどちらも中の下って感じだけどなー。ファンキーK オレさまはフア

イヤーの「斬!!」がけっこう気に入ったぜ／アニイ！ 技術的には画面が2つに割れたり、画面のワクにぶつかったりと工夫が見られておもしろいよね。こんどろ ループしているのもなかなか。全員 とにかく付録ディスクを見てみよう！

## ディスクに関するご注意

今月の付録ディスクにはとなりのCG講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の「斬!!」と「青春くん」それぞれに前ページのイラスト部門から「わびこだよー／」が入っています。CG講座は右ページ下をご覧ください。紙芝居部門とイラスト部門のほうは画面の指示にしたがってください。また、CG講座以外のグラフィックデータはCGツールなどで読みこめません。

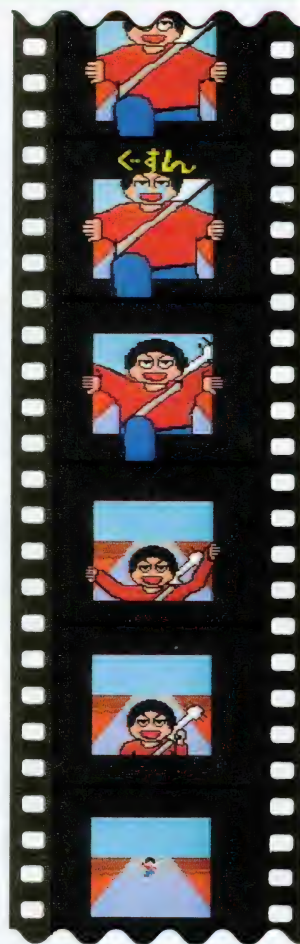
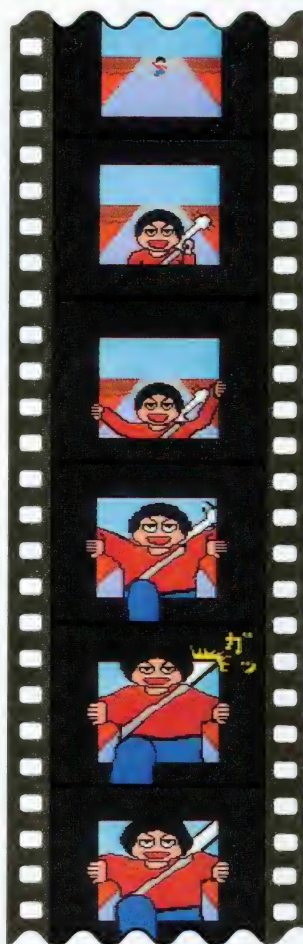
## 千葉県・うにゃん 斬!!

(F1ツールディスク使用 / SCREEN5/4分の1画面サイズ)



## 千葉県・うにゃん 青春くん

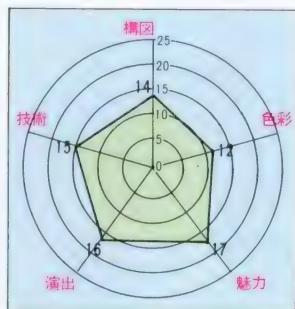
(F1ツールディスク使用 / SCREEN5/4分の1画面サイズ)



総合74点



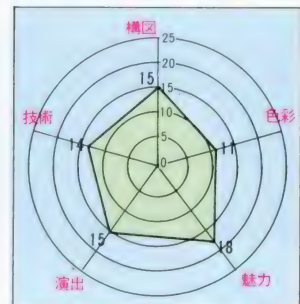
キャラクタにセンスがあっておもしろいと思うぞよ。剣師のうのキャラが「えしや」って斬られるのはなかなかおもしろいぞ。こういう4コママンガ風のはひねりか肝心で料理の仕方しだいグンとおもしろさがちがってくるぞ。精進してほしいものでおじゃる。ただ、絵はうまいにこしたことはないで、ぜひ勉強してみてほしいぞ。㊦



総合73点



どちらも同じ作者の手によるものでおじゃるが、このギターのにいちゃんのほうはちょっとネタがストレートすぎておじゃるな。できれば、もうひと工夫あるとよかったのに……。おもしろくなる素質はこっちのほうがあったと思えるだけに残念でおじゃる。ループするというのもこの作品ならではのアイデアだとは思っておじゃるから、さらに工夫してほしいぞ。㊦





## 体は見て、想像して、描く

いよいよ体を描くでおじゃるよ。前回の色ぬりもCGの楽しみの1つでおじゃるが、体を描くのだって負けずに楽しいものでおじゃる。マロは女の子の体を想像しながら描くときが、いちばん楽しいでおじゃるな~(おいおい)。体を描くときのポイントは関節と筋肉ぞよ。

時間割	
1 時限目	顔を描こう
2 時限目	顔ぬりのコツ
3 時限目	体を描くぞ
4 時限目	体をぬるポイント
5 時限目	どんな背景を描くか
6 時限目	背景の色選び

## 骨格や筋肉は体で覚える!

1



◎関節の位置に注意しながらラフに描いていくぞよ

2



◎骨格の上に筋肉をつけていき、均整のとれた体を作り出すマロ

3



◎全体を見直しながらりんかく線を修正していくでおじゃる

## 1 関節を意識する

体をスムーズに動くようにしている部分が関節ぞよ。この関節の位置ひとつでできあがる体のバランスが決まってくるぞよ。自分の体をよく見て、どのあたりに関節があるのか確認してたもれ。

## 2 筋肉をつけていく

関節の位置が決まったら骨に筋肉をつける作業だマロ。女の子ならウエストを細くして、足も細くするとスタイルがよくなるぞよ。8頭身くらいがちょうどいいと思うマロ。

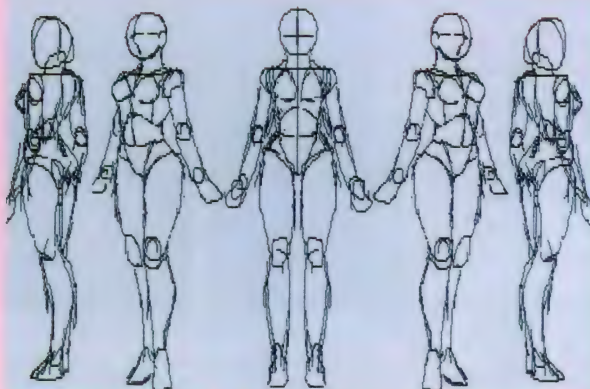
## 3 りんかく線を修正

ここまできたらもう一歩でおじゃる。あとは、12月号でやったようにりんかく線を修正するだけぞよ。全身を描くときには線の重なりが多くなるでおじゃるからちゃんと修正してほしいぞよ。

## いろんな構図に挑戦

今回、サンプルとして上で描いた構図はマロがいちばん描きやすいものにしたマロ。でも、この構図ばかり描いていてもCGのウデは、なかなか上達しないぞよ。やっぱり、いろいろな構図にチャレンジしてほしいでおじゃるな。というわけで、下の

写真を見てほしいでおじゃる。今回のサンプルの体を、いろいろな構図で描いたものでおじゃるが、人の体も見er角度によってはこんなにちがってくるぞよ。とにかく、CGをじょうずに描くなら練習しかないぞよ。精進してたもれ。



◎この構図を参考にして、自由に描けるようになるまで何度も練習あるのみぞよ

## 男の体も魅力的♡

マロは、普段から女の子を描くことが多いでおじゃるが、たまには男の体も描くぞよ。マロの描く男の体は、筋肉ムキムキのマッショナーな体が多いでおじゃる。男と女の体は基本的にちがうでおじゃるから、描くときにどこを注意するようにすれば上手に描き分けられるのか、いくつかポイントがあるぞよ。①首の太さと、長さ。②肩幅。③胸の筋肉のつきぐあい、かんたんにいえば胸板の厚さ。④腕と足の筋肉のつきぐあい。⑤ウエストの太さ、女の子は細く筋肉をつけない。男のウエストも細いといっておじゃるが、引きしまった筋肉をつけるぞよ。⑥胸の長さ足と足の長さのバランスをとる。この6点に注意して描くようにすれば、男女ともに均整のとれた体を描けるようになるぞよ。



◎男の体はこのくらい筋肉をつけるぞよ

## 付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフィック(左の写真)を付録ディスクに収録しました。ただし、このデータはグラフサウルスで描かれているためグラフサウルスがないと読み出すことはできませんので注意してください。グラフサウルスがあればやり方はかんたん。グラフサウルスを立

ちあげて、ディスクアイコンを選んでディスクモードにします。付録ディスクに入れ変えて、「SCRJ」のモードで「LOAD」を選ぶと、「CGKOUZA1」というファイルが出てくるはずぞよ。これを読みこめばグラフィックが表示されるというわけぞよ。めでたい。

## CGコンテストへの投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

「タイトルなし」鹿児島県・横塚祐輔(2・2・1・1・2)「妖殺行」鹿児島県・雨月夕夜(1・1・2・1・2)●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)「近未来小説」東京都・真田十三(3・3・3・2・3)「娘さんを助けにきたカマロボコ君」愛知県・安田剛(3・3・2・4・4)「戦い」鳥取県・お里様(2・1・1・1・1)

# AV フォーラム

塾長:よっちゃん



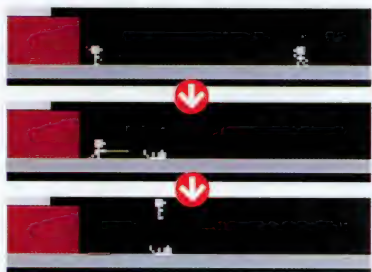
塾長は最近、モダン・ダンスの音楽を制作しておるのだが、これがおもしろい。投稿作品にも、ダンス&ミュージックものが増えないかなあ。

## 規定部門 お題は「それは先生」

今から考えるなら、学校というのは(大学もそうだったけど)狭い世界なのであった。スポーツだとか英語だとか、はっきり指針のあるジャンルならともかく、生活指導なんてなんのことやら。第一に、世界は広くて自分だけが正しいなんてことはありえないのだ。

### 暴力教師A\* ■静岡県・キャンノンSKY(14歳)

遅刻してきた生徒を暴力教師がしばきたおす、という設定。SKYくん(いきなりtP達成でキャンノン襲名)の学校はどうか知らないけど、これがまったく冗談ではない学校もしばしばあるようだ。子どものおもな困難は、状況を自分で選択できないところから生じる。



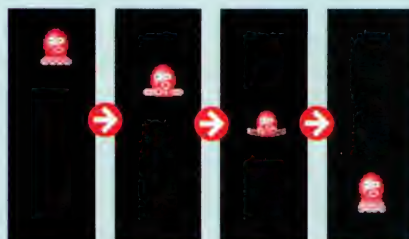
これはひどい。竹刀でなりとばしたあとで、連続ジャンプ・キックだ!

```
10 COLOR,1,1:SCREEN2,1:FORI=0T055:VPOKE1
4336+I,VAL("H"+MID$("383C38101810101880
40201000040000383C38103C305090000000FF
0000001C3C1C281C0A14121C3C1C0A1C28142000
0000008297573F",I*2+1,2)):NEXT:A=255
20 C=15:COLOR=(2,3,3,1):LINE(0,150)=(255,
160),14,BF:LINE(0,10)-(30,110),C,BF:LIN
E(0,112)-(50,149),6,BF:PUTSPRITE0,(55,13
4),C:PUTSPRITE1,(55,134),2,1:FORI=0T01:P
LAY"SM100000510A2F262C1C2G2A2F1":NEXT
30 FORI=0T01000:NEXT:FORI=0T0185:B=(B+1)
MOD2:PUTSPRITE2,(A,134),C,B+4:A=A-1:NEX
T:PUTSPRITE0,(57,134),C,2
40 PUTSPRITE1,(69,134),2,3:FORI=AT0100:P
UTSPRITE2,(I,134),C,6:NEXT:PUTSPRITE1,(5
7,140),2,3:FORI=57T0100:PUTSPRITE0,(I,13
4),C,0:NEXT:A=100
50 FORI=134T0ASTEP-1:PUTSPRITE0,(A,I),C:
NEXT:FORI=AT0134:PUTSPRITE0,(A,I),C:NEXT
:FORI=0T05:SETADJUST(RND(1)*17-8,RND(1)*
17-8):NEXT:SETADJUST(0,0):FORI=0T0300:NE
XT:GOTO50
```

## 今月の1本 海の忍者\*

■大分県・F.I.S(12歳)

2回目でいきなり3本採用してしまった驚異の12歳がF.I.Sくん(MSX)。年に似合わず、趣味がなかなかおとななので、いたく塾長が気に入っている。いやー、これからはおとなすよー、絶対。昔は人生の危機は思春期にあったのだが、現在は小学校4年くら



足がフワフワリと自然に開閉する浮遊感が快い、感覚派

いに降りてきて、そのあとはいつまでたっても青春が続いている。やれやれ、せめて軟らかく動くタコの上下運動を見て、浮世の憂さを晴らすとしよう。

```
1 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFINTC-W:Z=1,7:B=6:
SETPAGE,2:CLS:FORI=2T0 8:J=I/3:COLOR=(I,
7,I-2,I-2):CIRCLE(8-J,12-J),15-I*1.4,I,
,1,5:PAINT(8-J,12-J),I:NEXT:CIRCLE(4,9),
2,15:PAINT(4,9),15:CIRCLE(11,9),2,15:PAI
NT(11,9),15:FORI=3T08:CIRCLE(6+I/2,14+I/
3),2,1:NEXT
2 PSET(4,9),1:PSET(11,9),1:SETPAGE,1:CLS
:FORJ=10 T0106 STEP48:FORI=0T0248STEP32:
COPY(0,0)-(16,24),2T0(I+8,J),1,TPSET:Z=Z
-.09:B=B-.22:FORN=0T03:X=N*3+I+12:Y=J+22
:FORK=0T07:CIRCLE(X,Y),2,K/2+4:X=X+I-2+
.5)/B:Y=Y+Z:NEXTK,N,I,J:SETPAGE0,0:Y=70:
A=-9
3 FORJ=10T0106STEP48:FORI=0T0248STEP32:C
OPY(I,J-10)-(I+31,J+46),1T0(99,Y),0:A=A+
.75:Y=Y+A:FORN=0T030:NEXTN,I,J:FORJ=106T
010STEP-48:FORI=224T08STEP-32:COPY(I,J-2
0)-(I+31,J+46),1T0(99,Y),0:A=A-.75:Y=Y+A
:FORN=0T030:NEXTN,I,J:GOTO3
```

## チョークに全てをかけた先生\* ■神奈川県・渡辺慎一(15歳)

渡辺くん(M)の作品は、先生がしきりにチョークを投げる、というもの(サウンド付き)。うん、いたいた、こういう先生。初めて目に



チョーク飛びかう教室、先生はスムーズに横スクロール

したときはしばらく何が起きたのか理解できなかったなあ。大学の同級生たちは大量に教師になったのだが、どう考えても教わる生徒は迷惑しているにちがいない。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1:CLS:LINE(50,0)-(
206,211),14,BF:LINE(50,0)-(206,5),12,BF
2 FORI=0T03:FORJ=0T03:LINE(I*39+54,J*39+
50)-(I*39+85,J*39+74),8,BF:NEXTJ,I
3 FORI=0T01:FORJ=0T07:BS=BS+CHR$(VAL("&H
"+MID$("1818007E1824242400040E1C38702000
",I*16+J*2+1,2)):NEXT:SPRITE(I)=BS:BS=
"":NEXT:X=50:S=2
4 FORI=0T03:FORJ=0T03:PUTSPRITE,(I*39+6
0,J*39+63),15,0:S=S+1:NEXTJ,I:LINE(114,2
0)-(145,44),8,BF:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND
7,62:SOUND8,15
5 XX=INT(RND(1)*140+50):FORI=XT0XXSTEP1+
(X>XX)*2:PUTSPRITE0,(I,4),15,0:NEXT:X=XX
6 FORI=11T0INT(RND(1)*130+50)STEP3:PUTSP
RITE1,(X,I),15,1:SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0:
PUTSPRITE1,(0,217):GOTO5
```

## 自由部門 間寛平必殺技、ふたたび

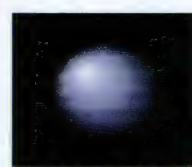
### パラグアイ ■岡山県・大藤井石材店(15歳)

大藤井石材店(MSX)のこの作品は南米のパラグアイではなく、お腹の具合をサウンド(しかもFM音源)で表現している。秘書のちえ熱くんは「やれやれ」という顔をしていたが、音が良いので採用してしまった。関係ないが、南米の音楽は非常に魅力的だ。

```
10 CALLMUSIC(0,0,1)
20 FORI=0TORND(1)*5:PLAY#2,"055V1504L32G
FGFGA06AG04EDD#FFDCG":NEXT
30 PLAY#2,"L3206GECDFBCFD05EDF64B07G#20
550SF#D#E"
40 FORI=0TORND(1)*9:PLAY#2,"055V1504CDEF
GAB05CDEFGAB06CEDEFGEDC05BAGFEDC04BAGFED
06FGF#":NEXT:GOTO20
```

## 跳ねる玉\*\*\* ■大分県・F.I.S(12歳)

加速度の付き方がリアル。SCREEN12を使っているので2+専用という点が未来を指し示している。そういえば塾長が小学生の



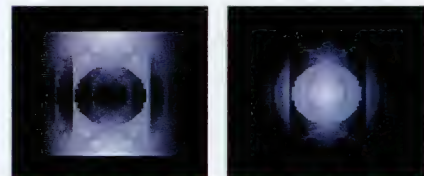
斜めからの光による玉のグラデーションがとてきれい

ときにスーパーボールというよく跳ねるゴム玉が流行った。回転をうまくかけると、地面に当たって戻ってくるのだ。この理不尽さはたいへんな魅力だった。

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS:COPY(0,30)-(25
5,190)T0(0,211)
20 B=1.8:FOR I=0T0255STEP8:CIRCLE(50-(A/
2.3),50-(A/2.3)),50-A,I:PAINT(50-(A/2.3),
50-(A/2.3)),I:A=A+B:B=B-.02:NEXT:DEFINT
A-Z:X=100:Y=160:XX=6:YY=0
30 SETSCROLLX,Y:X=X+XX:IFX>255THENXX=-6E
LSEIFX<95THENXX=6
40 Y=Y+YY:YY=YY-1:IFY<150THENYY=14
50 GOTO30
```

## 不思議な模様\*\*\* ■大分県・F.I.S(12歳)

抽象的な模様がカッコイイ。モアレもSCREEN12になるとさすが……というわけです。塾長がはじめてコンピュータにふれたのは、沖電気のIF800というオフコン。BAS1Cでよくモアレを使った模様を描いて遊んでいたのだが、上司に見つかり……。



文錯するモアレ模様が不思議、現代美術にこういうのがある

```
10 SCREEN12:COLOR,0,0:CLS
20 FORI=255T00STEP-8:CIRCLE(128,106),I/8
,255-I:PAINT(128,106),255-I:LINE(I/8+128
,0)-STEP(2,0),255-I:LINE(128-(I/8),0)-ST
EP(2,0),255-I:NEXT
30 FORI=74T0138:COPY(96,0)-(178,0)T0(96,
I),AND:NEXT:FORI=74T0138:COPY(96,0)-(17
8,0)T0(96,I),XOR:NEXT:GOTO 30
```

## ワゾロ\* ■東京都・大家のケンちゃん(16歳)

採用作品の選考会の隣では編集長(女性)が写真撮影中だった。このケンちゃん(MSX)の作品が動き出したとたんに大きな悲鳴が上がり「ぜったい採用しちゃうだめ」という宣告が下ったのだが、塾長の独断でこっそり採用ファイルに滑りこませたのであった。



◎東南アジアに行くと、全長30センチ以上のゴキがいるそうだ

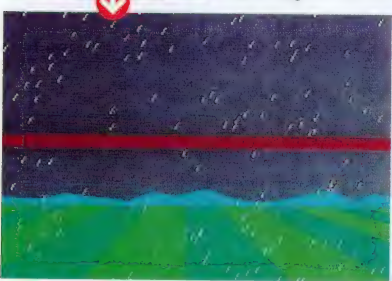
```
1 COLOR1,14,0:SCREEN7:VDP(9)=VDP(9)OR2:CO
PY(0,0)-(511,44)TO(0,211):CIRCLE(255,13
0),100,...,8:PAINT(255,185),6,1:CIRCLE(2
55,0),220,4,25,5,18:LINE(255,110)-(255,
210):SOUND11,0:SOUND12,2:A(0)=93:A(1)=99
2 FORI=220TO290STEP70:CIRCLE(I,74),26,15
,...,0,1,-3,14,...,2:PAINT(I,70),15,15:PSET(I,
70):NEXT:A(2)=101:A=1:FORI=0TO4:X=-COS(2
356+I*3978)*20:Y=SIN(2,356+I*3978)*10
3 FORJ=-1TO1STEP2:FORK=0TO2:LINE(255+A(K
)*J,100+K*14)-STEP(X*J,Y*4),I*7:LINE-STE
P(X*J,ABS(Y)),I*7:A=1:NEXTK,J,I:DEFINTA
-Z:B=1:V=PEEK(7)+2:SOUND6,5:SOUND7,55:CIR
CLE(190,130),90,...,1,4,1,4:CIRCLE(320,130
),90,...,5,42,2,15,1,4:SOUND8,16:SOUND13,12
4 VDP(24)=VDP(24)+6AND255:C=A:A+B:B=B+
B:(A=0ORA=4)*2:VDP(17)=A+7:OUTV,0:OUTV,0
:VDP(17)=C+7:OUTV,85:OUTV,5:GOTO4
```

## 或るローカル線の雨降る車窓\* ■東京都・YASUMAROクン(17歳)

う、う、う、YASUMAROクン(M)のこの作品には、思わず「田舎に帰りたい」気分が満開になる。車両は木造で、窓の中央に木枠あり。やがて空が曇って小雨がパラついてくる。各駅停車の車窓から遠くの山を望む図、「今月の1本」の座を最後まで争った。



くる。各駅停車の車窓から遠くの山を望む図、「今月の1本」の座を最後まで争った。

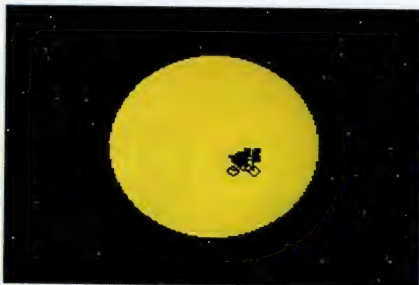


◎天候が変わって雨が降ってくるのが味

```
1 DEFINTA-Z:COLOR9,1,6:SCREEN5:COLOR=(9,
0,5,4):FORI=0TO3:READG(I):NEXT:LINE(255,
149)-(0,149):FORX=0TO350:LINE-(X,RND(1)*
11+137):X=X+RND(1)*16+9
2 NEXT:PAINT(2,148):FORI=1TO24STEP12:C=
C+1:D=CMOD4+2:S=211:R=3*(I-80):IFR<0ORR>
255THENX=X-255*(R>255):S=150+(X-I)*61/(R-
I):R=XX:DATA7,7,4,4
3 LINE(255,150)-(I,150),D:LINE-(R,S),D:P
AINT(I+7,151),D:NEXT:LINE(0,98)-(255,106
),6,6:FORJ=0TO100:GOSUB6:COLOR=(I,J*33,
3,7-J*25):Q=J*40:NEXT
4 GOSUB6:X=RND(1)*253+2:T=FMOD2:Y=RND(1)
*(93+8*T)+108*T
5 IFF>170RFMOD5=0THENLINE(X,Y)-(X-2,Y+4
),15:GOTO4ELSE4
6 FORI=2TO5:COLOR=(I,0,G((I+7)MOD4),Q):N
EXT:F=F+1:RETURN
```

## 名場面 ■兵庫県・井上=S=雄矢(13歳)

井上クン(M)のこの作品は、かつて同工のクリスマスものがあつたのだが、なんといつても月を横切る自転車のシルエットがすばらしいでさばったため、満場一致で採用された。なんの名場面かわからないという人は残念。知らない、ということは、楽しむ機会を減らしていることでもあるのです。

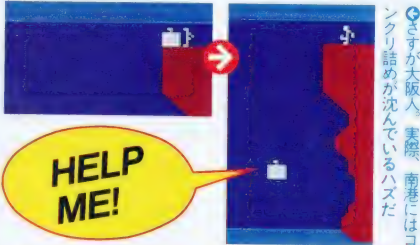


◎映画公開当時、指先を合わせるのが流行した

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,2:PLAY"TI5005V15E
E06CC05B8A868F8GGDV14DR2V15GGDDR406C05BB
B":FORT=0TO80:E=INT(RND(1)*256):F=INT(RN
D(1)*192):PSET(E,F),15:NEXT:CIRCLE(127,
95),50,10:PAINT(127,95),10
20 FORI=1TO32:READDS:AS=AS+CHRS(VAL(""+D
S)):NEXTI:SPRITES(0)=AS:FORX=0TO255STEP
5:PUTSPRITE0,(X,95),1,0:NEXTX
30 GOTO30
40 DATA0,0,7,15,127,127,63,63,31,15,54,9
0,189,132,72,48,231,239,239,238,255,207,
255,207,200,232,220,154,233,33,18,12
```

## 他殺 ■大阪府・つしまこ・ばちーよ(13歳)

つしまこ・ばちーよクン(M)の作品は、このひどく省略したキャラクタと、みもふたもないストーリーに妙に味がある。海底に沈んだ人物は、しばらく呼吸をしている(泡を吐く)が、やがてお陀仏……。いやはや、なのだが好き嫌いを聞かれたなら、塾長はこういうタッチがはっきりと好きだ。



◎さすが大阪人、寒風、南港にはコシクリ詰めが沈んでいるハズだ

```
1 SCREEN2,1:COLOR15,4,5:WIDTH32:KEYOFF:C
LS:SOUND7,7,AS="S1M50000C1"
2 SPRITES(0)="20"P"000":SPRITES(1)="0(
12"CHRS(32)+""SPRITES(2)="0"CHRS(16)
+STRINGS(6,254):LINE(0,180)-(255,191),5,
BF:DRAW"C6S4BM255,20L40D20D20F20D10G10D1
0F10D10F5D20G5D5G5D10F10R20":PAINT(255,5
1),6,6
3 Y=0:A=1:X=214:PUTSPRITE2,(X,3):PUTSPRI
TE0,(230,3),0:FORI=0TO999:NEXT:PUTSPRI
TE0,(228,3),1:FORI=3TO12:Y=Y+1:A=A-1E-
03:X=X-A:PUTSPRITE2,(X,I):I=I+Y:NEXT:PLA
YAS:SCREEN1:WIDTH32:PUTSPRITE2,(120,100)
4 FORI=0TO99:LOCATERND(1)*32,23:PRINT"o"
:NEXT:CLS:FORI=0TO7:LOCATE0,23:PRINTSTRI
NGS(32,""):NEXT
5 FORJ=0TO5:FORI=12TO0STEP-1:LOCATE15,I
:PRINT"o":LOCATE15,I+1:PRINT":NEXT:LOC
ATE15,0:PRINT":NEXT
6 GOTO6
```

## 小鳥のさえずり ■福井県・KPCクン(14歳)

サウンドのみの作品。KPCクン(M)、伝統的な作風ですが、音はよくできている。それに、なんといってもプログラムが1行しかないのがすばらしい。こういった芸風は、「ワビサビ」と呼ばれる境地にちがいない。

1 SOUND8,15:A=RND(1)\*30:FORI=ATOA+25:SOU
ND0,I:1:NEXT:GOTO1

## 間寛平必殺技2 ■静岡県・キャンノンSKY(14歳)

キャンノンSKYもつしまこクンとタメを張るくらいみもふたもないタッチだ。間寛平ギャグの「の一みそバーン」、そのままやないかノだが寛平ちゃんなので許す。寛平ちゃんのおかしいのは、むやみに体力があるのとまったく自然体で計算も何も無い素直さが変。



◎寛平ちゃんは、父兄会でもつい芸をやってしまうそうだ

```
10 SCREEN1:COLOR1,15,15:KEYOFF:LOCATE9,1
0:PRINT"o":LOCATE9,11:PRINT"↑":LOCAT
E9,12:PRINT"↑":LOCATE9,13:PRINT"↑":LOC
ATE15,11:PRINT"0-0-0":VPOKE8197,128:FOR
I=0TO300:NEXT
20 LOCATE15,12:PRINT"ハ-ン!":LOCATE9,9:PR
INT"***":LOCATE9,10:PRINT"↑":FORI=7TO0
STEP-1:LOCATE10,I:PRINT"0":LOCATE10,I+1:
PRINT"↑":LOCATE10,I+2:PRINT"↑":NEXT
```

## 能面・小面\* ■静岡県・キャンノンSKY(14歳)

これは能のお面の1つで、若い女性を表す……ハズなのに、キャンノンSKYの手にかかると不気味漫画のイワモトケンチのキャラクタのようになってしまう。あ、でもこの作品は落ち着いていて、よくできています。



◎明治までの日本は、能と同じく、腰を低く足を伸ばさずに歩いていた

```
10 COLOR,1,1:SCREEN5:CIRCLE(125,100),100
,15,...,2:PAINT(125,100),15:FORI=10TO150S
TEP40:LINE(I-10,50)-(I,50),1:LINE(I,50)-
(I+10,50),1:LINE(I-8,55)-(I+8,55),1:CIRC
LE(I,53),2,1:PAINT(I,53),1:NEXT
20 FORI=15TO25STEP2:LINE(110,I)-(102,I+1
),1:LINE(130,I)-(146,I+1),1:NEXT:FORI=11
5TO130STEP5:LINE(I,147)-(I+5,150),1,8:N
EXT:FORI=0TO15:READA,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C
+D),E:NEXT
30 GOTO30:DATA125,55,125,115,...,118,112,11
3,118,...,113,118,114,123,...,132,112,137,118,
40 DATA137,118,136,123,...,118,123,120,123,
130,123,132,123,...,110,145,121,140,8,121,
140,124,144,8,125,144,127,140,8,127,140,
139,145,8,110,149,125,152,8,125,152,140,
149,8,110,147,140,147,8,110,151,125,157,
8,125,157,140,151,8
```



ENTERTAINMENT

ホット・ビィ(タケルでのみ販売)

☎03-5261-3903

発売中

# スーパー上海ドラゴンズアイ

おなじみ「上海」のほかにも、「ドラゴンズアイ」という新ゲームも楽しめるこのソフト。ひと粒で2度どころか、ずーっと遊べてしまうぞ!

媒体	2D01
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,200円
マウスにも対応	



今度の「上海」は、日本では通算3作目にあたる作品。「ドラゴンズアイ」なる新ゲームと牌の絵柄が増えたのが特徴で、難易度や牌アニメーションの有無など、さまざまな環境設定ができるようになった。牌アニメーションとは、牌を取ったときに出るワンポイント

トアニメのことで、スポーツ牌のリレーを取ったときには、ピストルから煙が出るなど、楽しい演出がなされている。

ゲームモードは「上海」「ドラゴンズアイ」とも1人プレイ、対戦プレイを選ぶことができ、このほかにも両方のすべての面を解いてタイムを競うことができる。



◎「天晴」は、クリア時のドラゴン。Mファンの読者、すでに知っていると思うけど「天晴」は「あつぱれ」と読む。

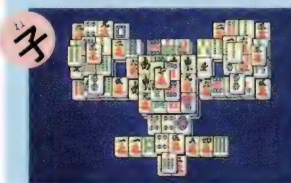
## いろいろ選べる種類と配列



◎「ドラゴンズアイ」は、ドラゴンと見えて、実は推理ゲーム。いろいろな配列があるの、なめてかからないように!

## いろんな配列あるある

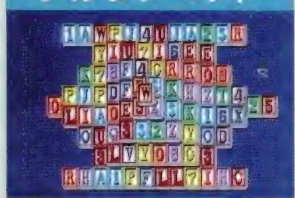
十二支をもとにしたレイアウトもはっている。けっこうムズい!



## これが 変わり牌

これらの種類ごとに牌アニメーションやサウンドが変わっていて、見ているだけでも楽しい。全7種類を一挙に公開してしまおう。

### アルファベット



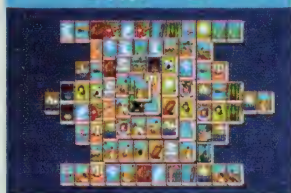
◎牌を取ると一瞬動物の絵が出てくる

### トランプH1



◎絵柄入りトランプ

### スポーツ



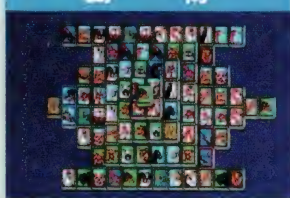
◎あらゆる種目でオリジナルの絵柄

### 花札



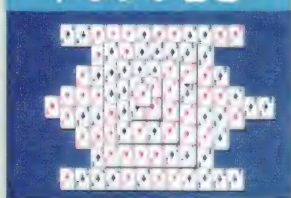
◎全牌に赤っぽく見える牌の模様

### 動物



◎ほとんどの動物が、魚まで

### トランプLO



◎このトランプはマークと数字のみ

### ファンタジー



◎RPGの材料がなんでも揃う



## ハマりやすい人、ドラゴンズアイに要注意！

「ドラゴンズアイ」の基本的なルールは「上海」とほぼ同じだが、対戦する両

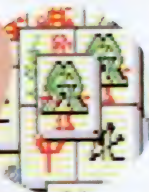
者がちがう目的を持ってゲームを進めていくというのが新しいところだ。攻撃側であるスレイ

ヤーは、ひたすら牌を取っていき「ドラゴンズハート(中央のハート2個)」とそれに面した「ドラゴンズリム(6か所)」上にあるすべての牌を取れば勝ち。また、牌が取れないときは手牌から1枚を場に出すのがきまりだ。

一方のマスターは、逆にこれらの場所を牌で埋めて守っていく。この、牌を取る側と守る側の白熱の攻防とかけひきがドラゴンズアイの最大の魅力なのだ。

あらたに「牌を引く」という行為が加わり、通常の上海とはちがった楽しさも味わえるぞ。

ひたすら



このように取りかかると



ゲーム終了面のドラゴン



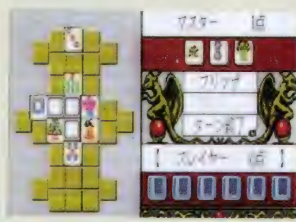
## ドラゴンズアイの遊び方

マスターの立場でちょっと説明しよう。手牌の中から1枚選んでひたすら牌を置いていくのだが、規則が1つだけある。「ハート」か「リム」が空いているときには優先してそこに置かなければならない

### 勝つための3か条

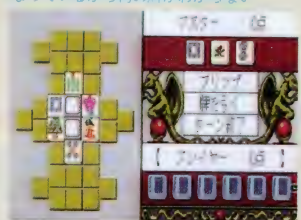
- 1 スレイヤーはとにかく取れ！牌を引け！
- 2 マスターはスレイヤーを手詰まりさせるように埋めていけ！
- 3 裏返しになった牌は覚えておけ！

というものだ。それ以外はスレイヤーが牌を取れないようにジャマをするつもりで牌を置いていけばよい。こういうときに「上海」で手詰まりになった経験がモノをいう(右上の写真参照)。このような置き方をすればスレイヤーを手こずらせることができるだろう。



ここに置くことでスレイヤーの手詰まりを防ぐことができる

はじめに置かれた牌。白い牌は裏返しになっているから何の牌かわからない



スレイヤーが1枚出してきたぞ！ということは場の牌を持っていないんだな



手牌から1枚出した後には牌を引くことで手詰まりを防ぐ



同じ牌をならべて意地悪をしよう。これでもう1枚裏返しになった

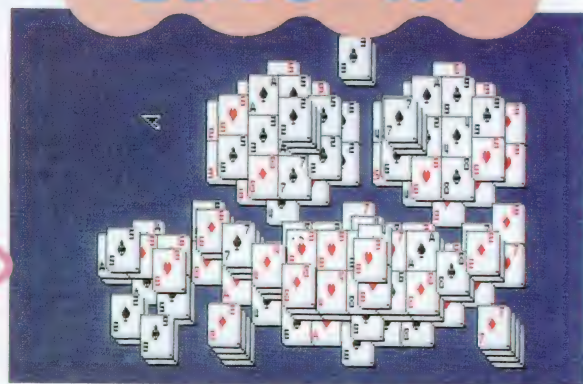


## Making of 珍問

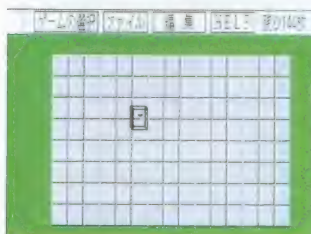
新たな機能としてコンストラクションモードがついたのも見逃せない。これにより自由に配列が作れるようになったの

だ。マウスを使ってチョンチョンと牌を置いていくとかなり楽しい。もちろん麻雀牌だけでなく、花札やスポーツ牌などの変わり牌も使えるので楽しいぞ。

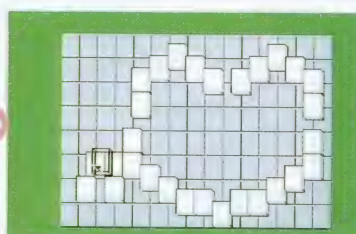
## ぎょっぴーん！



思わず趣味に走ってしまった配列。解けるのだろうか？



オプションメニューから選べる



こうやって好きな形に置いていく。おもしろい



ENTERTAINMENT

スヌーキー

# 2021 SNOOKY!

2つの玉を相手にくりひろげられる新感覚のアクションパズルゲーム、ターボR専用で登場だっ!!

アトリエタカ

☎025-260-7252

発売中

媒体	100 × 1
対応機種	MAX R
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,900円

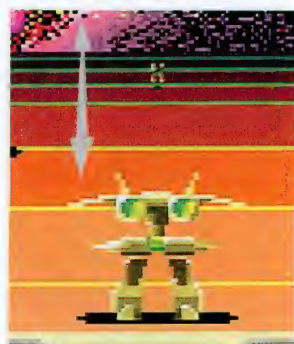
## グラフィックとサウンドにため息、動きに脱帽!

ターボRを買ったのに専用ソフトが出ない〜と、おなげきのみなさん。ええソフトがあります。この「2021 SNOOKY!」は、ターボRのCPUであ

るR800と256色モードの特性を生かし、なめらかな拡大縮小表示、超美しいグラフィックなどを実現したアクションパズルゲームである。こういうふう

くとむずかしいけど、画面写真を見てもらえれば、そのグラフィックのすばらしさはわかってもらえることと思う。この、3D表示画面上をキャラクタがな

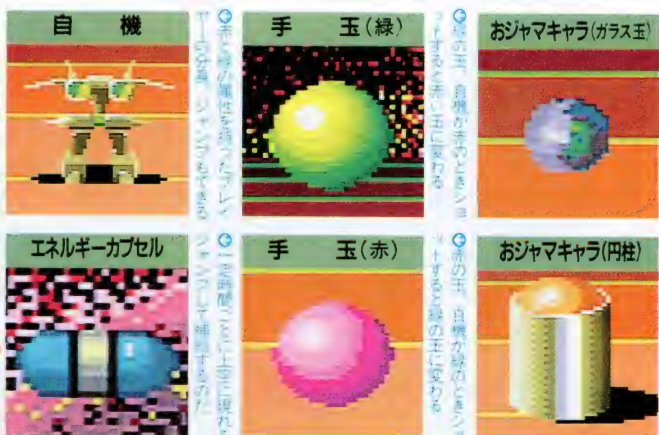
なめらかに拡大縮小



●自機は気持ちいいくらいなめらかに拡大縮小、もちろんナナメにだって動ける

のに苦労するのはまちがいないが、ルールさえおぼえてしまえばこっちのもの。目指すは全50ステージ制覇だ。

キャラクターたち



## コックピット画面の説明

- ①スコア・インジケータ プレイヤーの得点を表示。
- ②コンディション ステージをクリアするための条件を表示。各ステージごとにコンディションに示される玉の数や色は違う。
- ③ステージ・インジケータ 現在プレイ中のステージ数を表示。
- ④スコア・ライン ペアリングの位置が手前になるほど得点が高い。いちどに複数ペアリングが成立した場合は、得点が2倍、3倍……となっていく。
- ⑤属性表示ランプ 自機の属性(色)を表示。
- ⑥チャージメーター ペアリングが成立しない場合、この量が多いほど遠くへ玉をはじき返す。
- ⑦レーダー 自機や玉など、画面上のキャラの位置を表示。
- ⑧温度計 自機が動くと温度は上昇。逆に、止まっていると温度は下がる。
- ⑨燃料計 自機を動かすと燃料を消費する。エネルギーカプセルをとることにより補給できるが、燃料がなくなると動けなくなる。
- ⑩ジャンプカメーター 自機の温度が高くなるほど動きはにぶくなり、ジャンプ力も落ちる。
- ⑪玉停止残り時間メーター ショットされて止まっている玉の停止時間を表示。

## とにかくルールをおぼえなくちゃハジマラナイ

ゲームのルールをかんたんにいうと、画面奥からパウンドしながらせまってくる玉を、決められた条件にしたがって消していく、ということ。

自機は赤と緑という2つの色を持ち、また、玉も同じように赤と緑の2種類がある。そして、1回のショットにつき、自機は赤→緑→赤……というぐあいに機体の色が変化していく。

たとえば、自機が緑のときに緑の玉をショットすると、自機は赤になり玉は消える。このように玉が消えることをペアリングといい、これは右図(自機と玉の関係)というケースB、ケースCにあたる。その逆に、自機の色が緑で、ショットした玉が赤の場合は、お互いの色が変わるだけで玉は消えない(ケースAとD)。こんな感じで、自機と玉との関係は4通りのケースが存在するわけである。だが、この「ショット」という動作は、いつでもできるものではない。玉と自機が接近すると、玉のまわりが一瞬白くなる。ショットできるのは、そのときだけ。だから、チャンスをのがさないようにせねばならない。

また、自機と玉がちがう色のときは、チャージ(スペースキーを押す)量により、玉を前方にはじき返すという技も使える。画面上にたくさんの玉がある場合、ペアリングにジャマな玉は遠くへやってしまい、ペアリングしやすい環境をつくることも重要なのである。

あと、ペアリング成立のための条件として「コンディション」というものもある。ケースB、ケースCの場合でも、表示されたコンディションどおりにショットしていかないとペアリングは成立せず、玉はその場に停止するのみにとどまってしまう。これについては、やはり右(コンディションとペアリングの関係)を見てもらうとして、最低でも以上のことが理解できないと、このゲームはなにがなんだかさっぱり、ということになってしまうだろう。

まあ、とにかくこのゲームは、実際にプレイして肌でルールを感じとるのがいちばん。4,900円という価格もさることながら、ターボRのゲームとしては一見の価値あり、といっていいと思うぞ。

### ■自機と玉の関係

	自機	玉		自機	玉
ケースA			→		
	緑	赤のとき		赤になり	緑になる
ケースB			→		
	緑	緑のとき		赤になり	ペアリング成立すれば消える
ケースC			→		
	赤	赤のとき		緑になり	ペアリング成立すれば消える
ケースD			→		
	赤	緑のとき		緑になり	赤になる

### ■コンディションとペアリングの関係





ENTERTAINMENT

# 舞(まい)

フェアリーテール

03-3200-9834

発売中

媒体	CD-ROM × 4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

かわゆい女の子が主人公のゲームが登場。おじさんニンマリ、にいさんモッコリの美少女RPG。エッチじゃなく、キュートさがウリですぜダンナ!

## ひよっこ魔法使いのオチャメで楽しい大冒険

舞ちゃんは、ネコ耳、シッポつきの魔法使いの女の子。夏休みも終わりに近づいた、とある日のこと。魔法を使って宿題をしていたところ、突然爆発が起

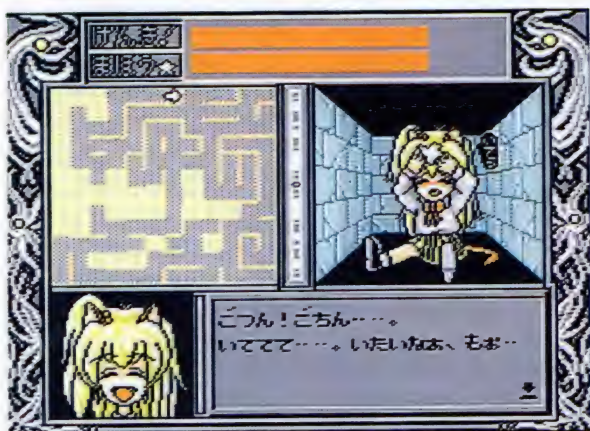
うにみゃああらあ〜



◎呪文と同時に爆発が……。舞ちゃんは、魔法使いとしてはまだまだ未熟なのだ

こり、舞ちゃんは見たこともない世界へとワープしてしまった。まわりには、へんてこな敵がうようよ。プレイヤーは舞ちゃんに扮し、もとの世界への出口を探していくのだ。

ゲームは3DダンジョンのRPGで、非常にオーソドックスなタイプだ。これといった目新しさはないが、舞ちゃんのセリフやリアクションがかわゆく、これだけでも遊んでみる価値は大ありだ。全編をとおして楽しく遊べるのがうれしいぞ。



◎画面には自分の歩いたマップが表示されるので迷子し、上にあるアーンのけんきうは体力「まほう」は魔法の力だ

## ★なんともカワイイ戦闘シーン

戦闘時に使えるコマンドは「ひっかく・魔法・アイテム」の全部で3つ。魔法やアイテムの名前もおもしろいものが多く、にんとも楽しいのである。



攻撃〜!

◎舞ちゃんの「コ〜かき攻撃」が特徴〜!

命中!



カクッ!



## ★敵もへんてこりんなヤツばかり



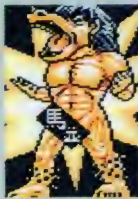
◎変身マシンだあ〜



◎この娘も敵よ〜



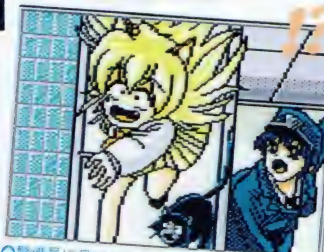
◎ババアは倒せ〜!



◎ちょっと下品ね

## 出口はいったいどこにゃん!?

ダンジョン内は敵も多いがイベントもいっぱい。もとの世界へ戻りたいのに、なかなかうまくはいかないのだ。ああ、ほんとの出口はいったいどこ? 舞ちゃんの前途は多難にゃん!



◎警備員に見つかった。舞ちゃんピンチ!!



◎出口を発見。まさか、ここが出口か!?



◎リスにドンクリを投げられちゃった



◎爆風に吹き飛ばされた舞ちゃん。トホホ……



◎へい、のうこうに出口がある?

# ON SALE

オンセール

## 発売中のNewソフトを再チェック!

みんな、お年玉はたくさんもらったかな? お年玉の使い道にこまっている人は、迷わずMSXにつきこみなさい。GTを買うのもよし、ソフトを買うのもよしだ。

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボR専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

## 11月1日から11月30日までに 発売されたソフト

- 11月8日 ディスクステーション#31(D)コンパイル/1,940円□  
キャル2(D)/パーティーソフト/7,800円
- 13日 伊忍道・打倒信長(R)/光荣/11,800円□  
伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェアつき)/光荣/14,200円□
- 14日 サウルスランチVol.5(D)/ビッツ/3,400円□
- 26日 ピーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7,800円□
- 28日 伊忍道・打倒信長(D)/光荣/9,800円□  
伊忍道・打倒信長(D:サウンドウェアつき)/光荣/12,200円□
- 29日 スーパープロコレ2(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)



DS#31のキャ  
ル2



光栄の伊忍道・打倒信  
長のD

## J&P渋谷店ソフトセールス TOP10

先月初登場1位に輝いた『ガゼルの塔』が6位に転落。変わってトップの座を射止めたのは

『伊忍道』である。光荣は、ほかにも2本のソフトがトップ10入りし、その底力を見せつけた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↑	1	—	伊忍道・打倒信長	光荣
↑	2	—	ピーチアップ総集編2(笑)	もものきはうす
↑	3	4	信長の野望・武将風雲録	光荣
↑	4	9	校内写生2巻	フェアリーテール
→	5	5	校内写生1巻	フェアリーテール
↓	6	1	サーク・ガゼルの塔	マイクロキャビン
↑	7	—	キャル2	パーティーソフト
↑	8	—	ピンクソックス7	ウェンディマガジン
↑	9	—	提督の決断	光荣
↑	10	—	麻雀悟空	アスキー

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(11月1日から30日までの集計)

◎意外なことに「ソーサリアン」が圏外へ落ちてしまった。来月は「戦国」で巻き返すか?

## ユーザーの主張

今月のテーマ 激ペナ3はこれで決めっ!!〈後編〉

今年のシーズンオフも、プロ野球はなにかと話題が多い。あの口ツテが、我が故郷の千葉に本拠地を移し、千葉ロッテ・マリナーズとチーム名を変えた。若田部、竹井の駒大2投手がダイエー、西武にそれぞれ入団。その一方で、若菜をはじめ、引退する選手もチラホラいるわけで、やっぱりオフというのは寂しいもの。だからこそ、激ペナでもやって燃えたいのである。

今回のテーマは、先月にひきつづき「激ペナ3はこれで決めっ!!」の後編。エディット時の要望はあったので、試合中に望むことの発表にうつりたい。

### ●「試合」時の要望

- ①打率に忠実すぎる。打率の低い打者にもホームランを。
- ②バッターボックスに入るとき、

まえの打席までの成績が出る。

- ③投手交代時にリリーフカー、それとウグイス嬢の場内アナウンスを。
- ④ラッキー7のときのチアガールの応援はいらない。せめて、省略できるようにしてほしい。

- ⑤風船、ヤジ、ウェーブなど、盛り上げるための演出。
- ⑥同時に複数の試合が進められる。試合中、他球場の途中経過が表示される。

- ⑦サヨナラホームランなどを打った選手が、ガッツポーズをする。
- ⑧ホームランの距離表示。

- ⑨ペナント終盤にマジックが点灯。——以上がおもだったところか。とくに②は、実現してほしい。プロ野球でもやってるしね。で、つぎはエディット、試合以外の面での改定案+要望へいってみよう。

### ●「その他」の要望

- ①試合後のスポーツニュースの充実。スコアの表示だけでなく、今日のホームランや試合のハイライトシーンをダイジェストで再現してほしい。

- ②試合後、打率、打点、ホームラン、投手などのランキングが表示されるといい。

——「その他」では、この2つが圧倒的だった。ちなみに、PCエンジン版「パワーリーグⅣ」のスポーツニュースでは、中井美穂もどきの美人女性アナが登場し、試合中の細かいデータを発表したり、ホームランのVTR(?)をながし熱戦を振り返るという構成をとっている。どうせなら、これくらいはやってもらいたい。野球ゲームの楽しさは、このへんにもあるわけだからね。

こうして2回にわたってこの企画を扱ったのも、なんとしてもコ

ナミに「激ペナ3」を出してもらいたがためのこと。機会があったら話をしてみたいとも思っている。みんな協力ありがとネ。

さて、次回4月情報号のテーマは「ディスクステーションについて考える」だ。12月に発売された32号で、いちおうその幕をおろしたDS: MSXというマシンを陰ながら支えてきた功労者(ソフト)ともいえよう。だが、その終了を惜しむ声があるのも、また事実。そこで、みんなのDSに対する思いを聞いてみたいと思う。しめ切りは1月末日(必着)。DSにまつわる楽しいエピソードや、DS復活の声など、なんでもけっこう。とどろハガキを送ってもらいたい。とどろハガキは、車を買ってうかれているコンパイル営業の田中さんにも読んでもらい、コメントをいただく予定だ。では、また来月。バイッ! (ときちやる)

「ユーザーの主張」への  
お便りはこちらへ!

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「2月号ユーザーの主張」係

# COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック!



Mファンは2月号でも、  
原稿を書いているのはまだ12月のあたま。地獄のような年末進行のまっただなかに、賀正とか鬼は〜そとなんて、とてもいけませんよネエ。でも、これから春にかけて新作がぞくぞく登場するし、パワー全開プリプリでがんばっちゃうぞー!!

## 親父気分で子育てしたい! プリンセスメーカー

■マイクロキャビン

■☎0593-51-6482

■今春発売予定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	シミュレーション
価格	14,800円

春に発売されるソフトのなかでも、とりわけ人気の高いのがこの「プリンセスメーカー」だ。PC-98版は去年の春に発売されるや大ヒット。その話題作がもうすぐMSXで遊べるんだから、興奮するなというのは無理な話なのである。

ゲームは、「シムシティー」に代表されるSLGの子育てパージョンという感じだ。ゲームスタート時の女の子の年齢は10歳。



これから8年間かけて、ひとりの立派な(?)レディに仕立てていくわけである。女の子には各

種パラメータがあるわけだが、これはパパであるプレイヤーの育て方によって変化していく。武者修行に出て強〜い子にするのもよし、学問に励ませ賢い子にするのもよし、はたまた色気と美貌に磨きをかけるのもまたよし、というぐあい。娘の将来は全部で30とおり用意されているが、どんな子に育てるも、すべてパパ次第ってわけで、そのミョ〜に現実的なところがおもしろかったりするのだ。

さて、ゲーム自体のおもしろさもさることながら、グラフィックのほうもすばらしい。さらに、マイクロキャビンによると「できたら声も出したい」とのこと。とにかく、発売がまちどおしいったらありゃしないのだ!

## ♥愛娘は98版よりスマートで美しくなった♥

この子がプレイヤーが育てていく女の子。自分の子を人たから、名前だって好きなようにつけられる。98版よりスマートで美人になった!



こちらはマイクロキャビンによるオリジナル版の女の子。98版も、MSX版も、どれも12歳力とさのものだ。

## アリスの初夢をキミに…… DPS SG set3

■アリスソフト

■☎06-882-0811

■1月15日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	6,800円

年末に発売になった『闘神都市』につづく、アリスソフトの新作。この『DPS SG set3』は、おなじみシリーズの3作目にあたるものだ。

知らない人のために説明をすると、DPSとは「Dream Program System」の略称で、近未来の夢体験シス

テムという設定だ。で、このDPSに夢のシナリオカートリッジを差せば、その夢の主人公になりきれるという、まさに夢のようなマシンなのである。もちろん、そんなマシンは実在しないわけで、ようするに夢を見ているという設定のもと、AVGの主人公となって話をすすめていくというわけなのだ。

今回も、ちょっぴりエッチでインビな新作シナリオが3本。幼なじみの女の子と結婚した男の子の初夜を描いた「しんこんさんものがたり」、同級生の女の子に愛の告白をする「卒業」、不思議な世界へと迷いこんだ男の子と3人の女の子とのエッチのお話「Rabbit-P4P-」というラインナップだ。



④卒業のワンシーン。主人公の憧れから告白された女の子が、なにやら喜ぶ様子……



⑤グラフィックはインターレースモードにより、他機種版とくらべても遜色(そんしょく)ない

この『DPS』シリーズ、1作目からシステムディスクがすべて共通なため、シナリオのみの通信販売も行っている。こちらは送料、消費税こみで4,500円。

さらに、特製テレカもついてくるそうなので、前作を持っている人は、こっちがねらい目かもね。なお、通信販売版のタイトルは『DPS SG data3』だ。



ひさびさの復活!

ソフトハウスの近況報告伝言板、ひさしぶりの復活なのである。

今回は、現在ノリノリの5社が登場、楽しい話題をイロイロ提供してくれてるぞ。さてさて、どんなことが書いてあることやら……。

### 光 栄

さて、みなさま、年末に発売になった『ロイヤルブラッド』は、もうプレイしていただきましたでしょうか? 光栄初の「イメージレーションゲーム」ということで、いつもと違った楽しさが満載されています。モンスターに妖精、宝石に魔術師……と、夢やロマンがいっぱい。女の子にも絶対オススメの作品ですよ。(忍)

### ブラザー工業・タケル事務局

あ・はっぴいにゅういやー!! 1992年、MSXはどんな感じになるのかな? ソフトもいっぱい出て、ハードもばんばん売れて、ユーザーの人みんながにこにこできる年になるといいなあ! TAKERUは、もちろん、そのお手伝いをいたしますよ! 3月には、噂の大作が続々登場予定! 絶対、期待して待っててね!! (直)

### ホット・ビー

年も明けて、新たな季節がやってまいりましたが、みなさま、どのようにお過ごしでしょうか? お正月特番見ながらのんびり過ごすっていうのも手だけど、こんなときは、『スーパー上海ドラゴンズアイ』に興じてみるのはいかがかな? じっくり取り組むには、パッチ・ゲーでしよ! タケルにてMSX2版好評発売中です!! (マエダキ)

### マイクロキャビン

あけましておめでとう。『幻影都市』の調子はどうかな? MIDI音源がなくても、良いスピーカーに接続すればいい音楽が楽しめるよ。できれば、モニタも大型だとキャラの細かい演技がわかっておもしろい。マップが広いから、こまめにセーブをするのがポイントだよ。この機会に、みんなターボRユーザーになっちゃおう。(新美)

### リバーヒルソフト

今年は『ブライド巻完結編』(今春発売予定)でしようなあ、やはり。上巻をプレイした人はいうに及ばず、プレイしたことがない人でも、「おお、これはたまらん、たまらんぞ!」と歓喜絶叫没頭悶絶すること間違いなし。ぜひ、一族郎党総力戦でめくるめく歓喜絶叫没頭悶絶の境地を味わっていただきたいと思う。(コ)

# (開発中ゲーム情報 スペシャル)

話題の新作から、発売日未定のあのソフトまで大チェック!

MSXの超新作情報やソフトの開発過程を報告するこのコーナー。今回はドーンとまるまる1ページとって、発売のおくれているソフトや、噂の⑧ソフトにもメスを入れてみようと思っている。

まずトップバッターはリバーヒルソフトの『**ブライ下巻完結編**』から。ゲームのアウトラインは先月号の緊急チェックでお伝えしたとおりだが、今月はうれしいニュースが飛びこんできた。5月のゴールデンウィークごろの発売を目指し開発がすすめられているわけだが、なんと来月号でMSX版の画面写真が公開できそうなのである。「上巻が出て、下巻が出ないなんて……」と、一時は爆発寸前までいったでしょ、みんな。けど、とうとう、ようやく、ついに、ここまでたどり着いたのだ。みんな、リバーヒルさんに感謝しないとね。きっと、春のイベントでは実際に動いている『ブライ下巻完結編』に会えるはず。Mファンでは、今後も追跡取材をしていくので楽しみに。

つづいては、プラザ工業の登場だ。新婚で幸せいっぱい荒川さんの話によると、春まで



●『スーパースターズ』のスクリーンショット

に2本の新作がタケルから発売になるとのこと。ひとつは『**スーパースターズ**』。これは、『プリンセスメーカー』同様、オリジナル98版はガイナックス制作によるもので、MSX版はあるソフトハウスが移植にあたっている。ゲームは、脱げば脱ぐほど強くなるという、前代未聞のハレンチ拳法「裸神活殺拳」をあやつる謎の美少女ミミとカードバトルを繰り広げるというもので、発売は3月くらいの予定だ。これで『プリンセスメーカー』とあわせ、ガイナックスの2本のソフトがMSXに移植されることになったわけだ。これは、めでたい!

そして、タケルもうひとつの新作は、あの『**ピラミッドソーサリアン**』。MSXとしては『戦国〜』につづく、シナリオ集第2弾だ。こちらも3〜4月ごろの発売が濃厚。もちろん制作にあた



邪鬼丸「沙羅の、大真経野郎……勝手にことばかりしやがって……もう、文句もいえねえじゃねえか……」

●『邪鬼丸』のスクリーンショット (はPC-98版のもの)

るのが、ティールハイトであるのはいまでもない。

そして、このコーナー初登場は『**倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編**』と『**ワンダーボーイII・モンスターランド**』の発売日未定コンビだ。なんかず〜っと未定のままで、一体全体どうなっているのか? 『倉庫番〜』のほうは、まずPC-98版を出して、そのあとMSXに移植をすすめていくそうで、発売日のほうはハッキリいって未定だ。なお、発売元未定というのは、シンキングラビットから出すかマイクロキャビンからにするか、そのへんがまだ決まっていなかったという。ちなみに内容はというと、ユーザーのエディットした面をひとまとめにしたものとか。一方、『ワンダーボーイII〜』についてだが、日本デクスタ側は「ユーザーさんからも問い合わせがくるんですが、現状では

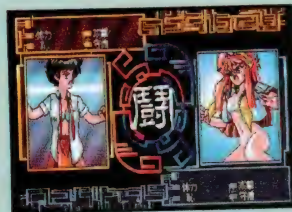
未定としか申し上げられません。中止とか延期とかいうわけではないんですが、メドは立たない状態ではあります……」と、なんとも歯切れが悪い。期待しているものか、しないほうがいいのか……。

あと、確定情報ではないのだが、『**ロイヤルブラッド**』につづく**光栄の新作の噂**。ハッキリ決まったわけじゃないのでゲーム名を出すのは避けるけど、PC-98版で先行発売のアレが移植されそうな気配なのである。仮に発売されるとしても梅雨から夏前にかけてってとこだと思うが、はたしてどうか?

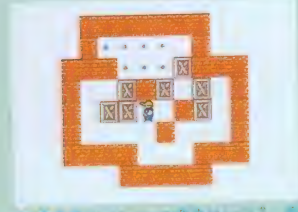
それと、**S社の某SLG**も水面下で移植の動きがあるようだ。『**キャンペーン版大戦略II**』はマイクロキャビンから発売になることが決まってるし……。というわけで、謎を残しつつ次号へとつづく。ではまた!



●MSX版『ピラミッドソーサリアン』のスクリーンショット (はPC-98版のもの)



●『ワンダーボーイII・モンスターランド』のスクリーンショット



●『スーパースターズ』のスクリーンショット

# MSX ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール 新作発売予定表

記号の意味 □ 無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

この情報は12月9日現在のものです。

## ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	15日 DPS SG set 3(D)/アリスソフト/6,800円
	15日 DPS SG data3(D: 通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	? サウルスランチVol.6(D)/ビッツ/3,400円□
	? サウルスランチMIDI #2(D)/ビッツ/3,400円
	? ギゼノ(D)/フェアリーテール/価格未定
2月	8日 MSX・FAN3月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	? スコアサウルス(D)/ビッツ/9,800円
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/8,800円□
	? ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	? エルフ(D)/エルフ/7,800円
	? パーディーワールド(D)/パーディーソフト/5,800円
	? ジョーカー2(D)/パーディーソフト/7,800円
	? ビースト2(D)/パーディーソフト/8,800円
	? ●エアホッケー(D: 要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
	? ●シューティングコレクション(D: 要MSX-GUN)/アスキー/2,980円
3月	7日 MSX・FAN4月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)□
	10日 笑わせえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円□
	? ビラミットソーリアン(D: タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□
	? スーパーバトルスピニック(D: タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□

タイトル(媒体)・メーカー名/予定価格

4月以降と発売日未定

- 火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
- シムシティ(D)/イマジニア/価格未定
- フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
- ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定
- 麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円
- 倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
- ワンダーボーイII・モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
- アルテミス(D)/パーディーソフト/7,800円
- 龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円
- 狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
- プリンセスメーカー(D)/マイクロキャビン/14,800円
- キャンペーン版大戦略II(D)/マイクロキャビン/価格未定
- 3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
- エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
- 囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
- アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円
- ブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定

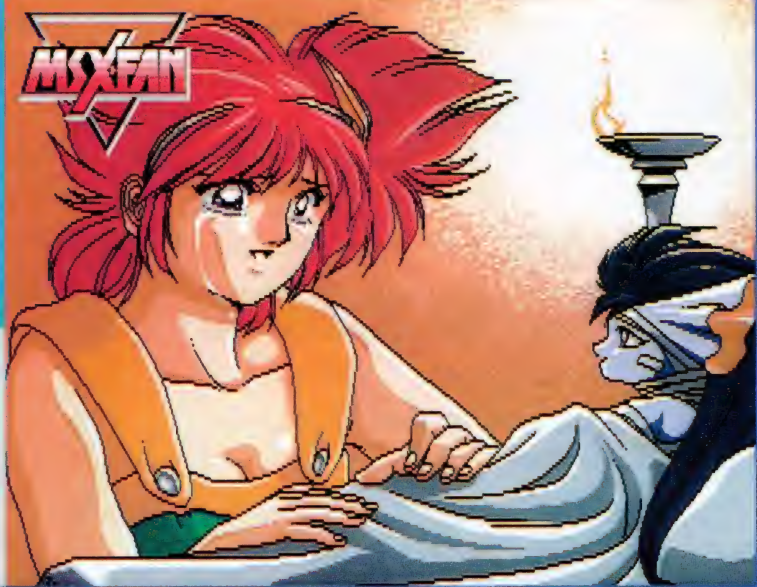
【発売延期】アウターリミッツ(もものきはうす)、ポッキー2(ポニーテールソフト)

※「エアホッケー」と「シューティングコレクション」(アスキー)は、91年10月号で「7月31日に発売された」と掲載しましたが、発売直前にバグが発覚。発売は2月まで延期になっています。

# スーパー 付録ディスク の使い方

## ●今月のバックストーリー (原案者は東京都/山田治)

もう7日も過ぎていた。あのときのことを思うたびに涙があふれてくる。やっとたどりついた砂漠のオアシス。でも、そこで待っていたのは母ではなかった……。ルーシャオは、シニアを助けるために傷つき、まだ満足に歩くことさえできない。このまま両親をさがす旅を続けても、ルーシャオに迷惑をかけるだけなのかもしれない……。やめよう / そう決心したシニアの気持ちがわかるのか、ルーシャオは首を横に振っている。ルーシャオのやさしさに胸がしめつけられるシニアだった。



スーパー付録ディスク FEB. 1992 DISK #5			
媒体	2DD × 1	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

## ディスクの起動と基本キー操作の方法

この付録ディスクで遊ぶためには、MSX2+VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ディスクドライブが内蔵されていないけど、別売の増設用ディスクドライブがあればだいじょうぶ。

また、プログラムによってはMSX1でも、BASICから直接呼び出せば遊べるものもある(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れ、それから電源を入れる。そのあとタイトル画面が表示されるけど、電源を入れた直後からカーソルキーの上を押しておけば(ジョイスティックで

も可)タイトル画面を飛ばしてメインメニュー画面に入ることできる。コーナーの中には一度遊んだあと、別のコーナーで遊ぶためにリセットが必要なコーナーもあるので、そんなときにこの機能を利用したい。

さらに、今回だけになるかもしれないけど、付録ディスクにMSX-DOS1のシステムが入っている。これを使うとファイルのコピーなどがラクになる。使い方は、右のページのファンダム係コーナーを参照のこと。

また、タイトル画面のときに、画面の位置を調整する機能がある。カーソルキーを使って見や



♡バレンタインデーでもらったチョコレートをほおばるルーシャオ。虫歯がこわい……!?

すい位置を決めてから、もう一度スペースキーを押してメインメニュー画面に入ろう。

ここでの操作方は、点滅してるカーソルを動かして遊びたいコーナーまで持って行き、スペースキーを押すとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面から、もう1度スペースキーを押すと、このコーナーの説明が表示される小メニュー画面になる。コーナーの中には、ここでプログラムが実行されるものや、メインメニュー画面に戻るコーナーもいくつかある。

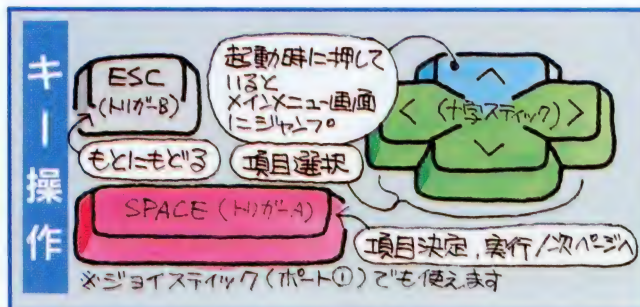
なお、この画面からはESCキーでメインメニュー画面にも

どれる。どんなコーナーなのかのぞいて見るときに便利な機能だ。

この小メニュー画面でスペースキーを押すと、収録プログラムの実行、メッセージの進行、メッセージを終えてメインメニュー画面にもどったりする。

注意してほしいことは、MSX本体のディスクドライブ動作確認用ランプが点灯中は、ディスクが読み書きしている状態なのでディスクを抜かないように。守らないとディスクや、MSX本体までこわすこともあるぞ。

さらに詳しいことは本誌の各コーナーで説明されているので、そちらを参照のこと。



■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP) / TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ) / MAIN MENU CG DESIGNER=Ore / TITLE BGM COMPOSER=山藤武志(STING) / DISK MAKER=化成バーバイタム(株) / SPECIAL THANKS TO=小松田裕一+アスキー+松下電器産業+ビッツ





今月のオールディーズは、1984年にイエローホーンで制作されアスキーから発売された『パイパニック』です。今から8年も前の作品ですが、そのおもしろさが伝説となったアクション麻雀ゲームです。

発売

## 『パイパニック』 ◎アスキー

この『パイパニック』は麻雀ゲーム。とはいっても、アクションの要素がくわえられているので、かなり変わった麻雀ゲームになっている。

画面の下を左から右に進んでいく麻雀牌を、ジャン吉を操作

してハンマーでたたき落として役をつくれれば上がり(得点が入って次の面が始まる)。

ただし、そう簡単には上がらせてくれない。敵キャラの点棒やサイコロが、ジャン吉のジャマをしってくるぞ。逃げて逃げ

ても追いかけてくるので、牌をたたき落とすのもひと苦労。

麻雀を知らない人のために、上がり役の一覧表をのせておいたので活用してほしい。この際、麻雀をおぼえちゃうとさらに楽しめると思うぞ。

サイコロ

ジャン吉

点棒



### ①風牌・ドラ牌

上がったときに、「ドラ」の右に表示されている牌が自分の手牌の中にあると、1つにつき1000点入る。「場」と「家」の左にある

牌はゲームの進行表示。それと、「場」と「家」に表示されている牌とおなじ牌を3つあつめて上げれば1000点入る。

◎これをよく見てから上がり役を決めるようにするといひぞ

東場東家 ドラ

### ②残り牌メーター

ここに表示されているのが、流れてくる牌の残りを表している。右から左に減っていき、全部の牌がなくなると流局になる。

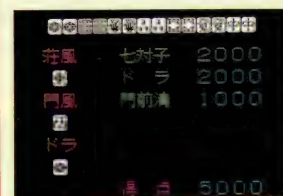
↑まだまだ牌がたくさんあるけど

↑牌がなくなってきた

↑このへんでは残り牌がなくなってしまう

### ③ロンスイッチ

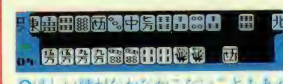
上がり役ができたらこのスイッチを押す。役ができていないのに押すとチョンボとなり、ハンマーを1本うしなってしまう。



↑上がったときにはこんな画面になる

### ④ツモ牌・手牌まど

上の段を流れていくのがツモ牌で、下の段を流れていくのが自分の手牌。よく見ていないとわけがわからなくなること。



◎ほしい牌がなかなかこないこともある

### 4つのレベルに2人プレイ

選べるレベル(難易度)は4つある。高いレベルだと敵キャラの数が増える。あと、2人で点数を競う2人プレイもある。



◎このタイトル画面のとき、いろいろな決める

### ⑤敵キャラクタ

敵のキャラクタは2種類。跳ねまわるサイコロと、ジャン吉めがけて横から飛んでくる点棒。

### ⑥ジャン吉

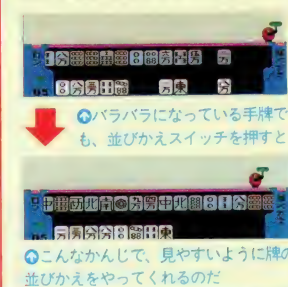
キミの手足となって、牌をたたき落として役を作ってくれる。ジャンプもできるのだ。

### ⑦残りハンマー

最初に持っているハンマーは全部で5本。敵キャラにやられるか、チョンボで1本ずつ減る。

### ⑧並べかえスイッチ

たたき落とした牌がバラバラになって、上がり役がわかりにくくなったときに押すと、牌をきれいに並び変えてくれる。



◎こんなかんじで、見やすいように牌の並びかえをやってくれるのだ

## ゲーム 梅磨作のCG 十字軍が見られるぞ

というわけで、毎度おなじみになったトビラCGをディスクのなかに入れたので楽しんでほしい。今月もゲームの役立ちデータは実現しなかったのだが、な一に、そんなに焦ることはな

いさ、地道に行こう。今月から役立ちデータのアイデアを送ってきてくれた人はディスクのなかの十字軍のコーナーで紹介していくことにしたので、役立ちデータのリクエストを十字軍「ディスク検討委員会」までよろしくね。

⇒関連記事は22ページ

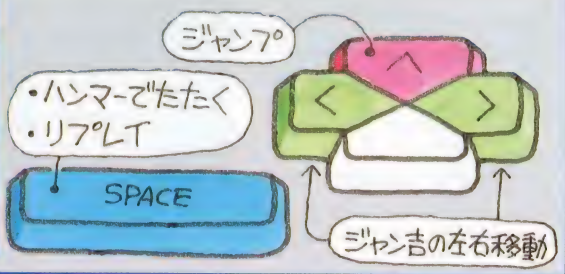
## 3つも作品が入ったぞよ!

なんと今月は紙芝居部門から2作品、イラスト部門から1作品がディスクのなかに入っているぞ。それぞれ、小メニューからスペースキーを押すと見られるぞ。あとは画面の

指示にしたがってほしいでおじやる。ただ、ディスクに入っているCGデータは圧縮されているのでCGツールなどでは読めないの注意してほしいマロ。CG講座用の教材CGも入っているのでグラフサウルスを用意して読みこんでたもれ。

⇒関連記事は100ページから

# キー操作



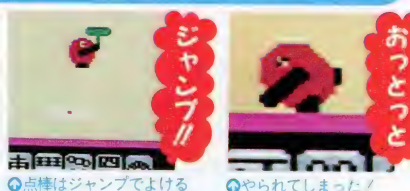
## いらない牌はこわしちゃえ！

まちがった牌を落したり、途中で上がり役を変更したいときは、いらない牌の上に別の牌を落とせば、いらない牌はこわれてしまう。こわすごとに10点ずつ入る。



## 敵から逃げて牌をたたけ！

サイコロはどのレベルにでも出現し、放物線を描いておそってくる。レベル3以上になると点棒も登場。画面の上から現れジャン吉めがけて飛んでくる。



## 流局

56枚の牌が流れていくあいだに上がり役を作れないと流局になる。



●流局はセーブ

## チョンボ！

上がり役じゃないのにロンスイッチを押すとチョンボ。ハンマー減。



●まちがえてしまった

## GAME OVER

手持ちのハンマーが、全部なくなるとゲームオーバーになる。



●もう一度チャレンジだ！

## 『パイパニック』の作者・小松田裕一氏より

はじめましてイエローホーンの小松田です。イエローホーンなんて知らんぞ！という方のために自己紹介します。有限会社イエローホーンは、社員1人の小さな小さな下請け会社です。ゲームアーツのぎゅわんぶらあ自己中心派が有名ですね。他にイベント用ソフトやMSX初期のソフトを手がけています。このパイパニックは、8年前にアスキーから発売したイエローホーン第1号の作品です。



## アガリ役一覧表

大三元(ダイサンゲン)	白(ただ白い牌)、発、中を3個ずつそろえた役 =10000点
四喜(スーシイ)	東、南、西、北をそれぞれ3個ずつそろえた役 =10000点
字一色(ジイッサイ)	字牌(白、発、中、東、南、西、北)だけでできた役 =10000点
清老頭(チンロー)	数牌(字牌以外の牌)の1と9だけでできた役 =10000点
清一色(チンイッサイ)	発とゾースの2、3、4、6、8だけでできた役 =10000点
大車輪(ダイシャリン)	ピンズの2から8までを2個ずつそろえた役 =10000点
九連宝珠(クレンホウ)	同種の1、9を3個、2〜8を1個ずつそろえ、もう1個加えた役 =10000点
国士無双(コクシムゾウ)	字牌と1、9の牌を1個ずつそろえ、もう1個加えた役 =10000点
四暗刻(スーアンコク)	どれでも4種類の牌を3個ずつ組み合わせた役 =10000点
清一色(チンイッサイ)	同一種類の数牌だけで上がりの形を作った役 =6000点
純正宝珠(ジュンセイホウ)	どの数牌でも1か9の牌を含む組み合わせだけで作った役 =3000点
二重口(リャンバイコウ)	後述する一重口が2つできている役 =3000点
清一色(チンイッサイ)	清一色の手の一部を字牌で置き換えた役 =3000点
七対子(チートイ)	同じ牌を2個ずつ7セット組み合わせた役 =2000点
一気通貫(イチキツカン)	同種牌で1から9まで連続した組み合わせを持つ役 =2000点
三色同順(サンショウドフツン)	同じ連続数字の組み合わせを3種類の牌で持つ役 =2000点
三暗刻(サンアンコク)	同じ数字3個ずつの組み合わせを3種類の牌で持つ役 =2000点
三連珠(サンレンシュ)	同じ種類で同じ牌3個ずつの組み合わせがつかっている役 =2000点
三暗刻(サンアンコク)	どれでも3種類の牌を3個ずつ組み合わせた役 =2000点
小三連珠(コサンレンシュ)	大三元から白、発、中のどれかを2個だけの組み合わせにした役 =2000点
清老頭(チンロー)	清老頭のうちのいくつかの組み合わせを字牌で置き換えた役 =2000点
主牌(チン)	純正宝珠のうちのいくつかの組み合わせを字牌に置き換えた役 =2000点
半和(ハン)	連続数字の組み合わせばかりでできた役 =1000点
四喜(スーシイ)	字牌、1、9の牌が1個もまじっていない役 =1000点
一色(イチ)	同種の牌の同じ連続数字の組み合わせが2つある役 =1000点



## 音楽フリーウェアの特集！

FM音源が今以上にすばらしく鳴り響くOPXplayerとMSX2ユーザーにもPCMの楽しさを提供するPCMPLAYの2つのツールのほかに、ブックくずしみたいなヘンなゲー

ム「すし」も入っている。もちろん、ツールだけ入れて音楽や音のデータを入れないなんて間抜けなことはしないので、データもた〜ん〜と入っているのだ。いつもの通り新しいディスクとDOSのディスクを用意してパソ天を読んでちょうだい。

⇒関連記事は93ページから



## 12月情報号の答えと当選者

12月情報号の答えは、ズバリ「秘録・首斬り館」の逐屋藤兵衛。今回は、ちょっとムズかしかったみたいで、編集部にとどいたハガキの量は少なかった。けど、1人をのぞいて全員正解

だったのにはビックリ。ちなみに藤兵衛は向かって右側だかね(左にいるのは暗月斎)。今月も、正解者のなかから以下の5名に、ピッツー特製テレカをプレゼントするぞ。⇒北海道・平戸洋和、宮城県・三浦隆央、神奈川県・松野純一、富山県・井上清一、岐阜県・長瀬孝司



今月は、いつもとちょっと違う見ただけで楽しいものを紹介しよう。たまにはこんなのもいいでしょ？

## CG2 by LLP

ある日、パソコン天国の担当者が、パソコン通信でいろいろなネットのフリーウェアを物色中に、ぐうぜんこのMSXView用のPageBOOKファイルを見つけてきて、こんなどう？ って見せられたときには、こんなふうにMSXViewを利用している人がいるなんて思っていませんでした。ぜひ、このPage BOOKファイルを収録して、MSXViewの楽しさや利用範囲の広さをみんなに見てほしくなっていました。

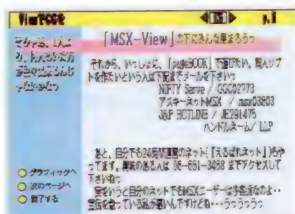
どんなものかという、PageVIEWの上で動くディスクマガジンのようなもの、といったところでしょうか。CGは1枚だけですが、目次もあるし、立派なもんですよ。作者のLLPさんの、MSXやMSXViewに対しての意気込みが感じられる作品です。また、LLPさんは自分でも「えるばれネット」のホスト局をやっているそうなので、パソコン通信をやっている人はアクセスしてみてください。くわしいことは、



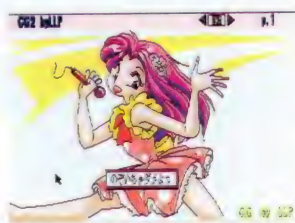
●これがMSXViewで制作されたCG。MSXViewって何でもできてしまうものですね

PageBOOKファイルの中に書かれていますので、そちらを見てください。

PageBOOKファイルを見る方法です。まず、MSXViewを起動させ、メニューバーの「道具」コマンドをクリック。表示されたウインドウから「PAGEVIEW」をクリック。すると、ファイルダイアログが表示されるので、MSXView実行用ディスクと付録ディスクを入れかえる。起動ドライブをBに変更すると、「VIEW-CG2.BOK」ファイルが現れるので「読み」をクリック。これで、見ることができます。



●このPageBOOKのCGの作者LLPさんからのメッセージも入っているぞ



●このCGには、こんな遊びもかくされているのだ。まだあるかもね！

## 拡張DA「CUBE」

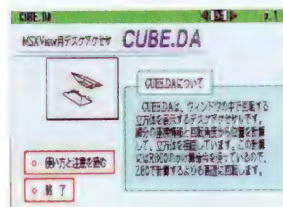
提供：アスキー

DA(デスクアクセサリ)なので、組み込み作業が必要。

まず、MSXViewを起動。次に起動ドライブを「B」に変更。付録ディスクと入れかえ、メニュー画面の中の「VIEWCUBE」を反転させ、起動ドライブを「A」に変更(ハードディスクの場合は「H」)。ディスクを入れ

かえ、メニューバーの「編集」をクリック。表示されたウインドウから「複製」を選びクリック。あとは画面の指示どおりに進めて完成。使うときはDAバーの中の「CUBE」をクリック。

CUBE.BOKを見る方法は、VIEW-CG2.BOKのときと同じです。



●くわしい説明はBOOKファイルに



●こんなワイヤーフレームの立方体がつくられるDAなのだ

## 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集！

### 募集①〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いすれなんかの形でまとめたいと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

### 募集②〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

### 募集③〈そのほか何でも係〉

上記のほか、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力お願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です！

### ●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年齢・電話番号を明記の上、以下のあて先へ送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要なのはコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらでもよろしく！

あ て 先

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「スーパー付録ディスク〇〇」係

# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★はターボR専用プログラムです。□のついたソフトはMSX-MUSIC (FM音源) に対応。★印のコーナーでは、いったんそれぞれの作品を選択するとメニューにもどれません。もういちどリセットしてください。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備 考
オールディーズ※	付録ディスクの使い方 (P118~119)	アクション麻雀ゲーム	●パイパニック	PAIPANIC. BAS PAIPANIC. BIN	BASICプログラム マシン語プログラム
ファンダム GAMES※	ファンダム (P35~67)	掲載プログラム	●BRAILLE POINT ●M.T.GODDESS □☆トランベットの調べ ●おならジャンプ ●槍投げ100 m ●くらやみの戦い ●台風上陸 ●SOLID ●Ω ●UFO ●センタッキーアクション LEAD THE DOT ●変態生物アメーバ	BMAILLE. FD2 GODDESS. FD2 TRUMPET. FD2 ONARA. FD2 YARINAGE. FD2 KURAYAMI. FD2 TAIFUU. FD2 SOLID. FD2 OHM. FD2 UFO. FD2 SENTUCKY. FD2 LEADDOT. FD2 AMOEB. FD2	BASICプログラム
ファンダム・ サンプルプログラム	スーパービギナーズ講座 (P48)	掲載プログラム	カラスブライトの実験用サンプル	C-SPRITE. SB2	BASICプログラム
	マシン語の気持ち (P47)	掲載プログラム	タイマー割りこみの利用例	F6-CLOCK. HM2	BASICプログラム
	BASIC ピクニック (P30)	掲載プログラム	シーケンシャルファイルの利用例	DIA-MAKE. BP2 DIA-DSPL. BP2 DIA-DATA	BASICプログラム データファイル
FM音楽館※	FM音楽館 (P68~71)	掲載プログラム	□C7 □Step / □デタラメメヌエット □雪のローマ □エジプトからのメッセージ □FRAY「ヴァリアの祝宴」 □スーパーバスターソルジャー 「STAR SOLDIER」 □パロディウスだ! 「STAGEI」 □グラディウスIII「Departure for space」	C7. FM2 STEP. FM2 MENUETTO. FM2 ROME. FM2 EGYPT. FM2 VALUA. FM2 SOLDIER. FM2  PARODIUS. FM2  GRAB-DFS. FM2	BASICプログラム
AVフォーラム※	AVフォーラム (P104~105)	掲載プログラム	今月の1本「海の忍者」 規定部門「それは先生」 自由部門	FEB-1. AV2 FEB-KEY. AV2 FEB-FREE. AV2	BASICプログラム
ほほ梅麿の CGコンテスト	ほほ梅麿の CGコンテスト (P98~103)	掲載CG	紙芝居部門「斬!!」  紙芝居部門「青春くん」  イラスト部門「わびこだよ〜」  CG講座の教材グラフィック	ZAN. XB ZAN1. XS5 ZAN3. XS5 SEI. XB SEI1. XS5 SEI3. XS5 WAPI. XB WAPI-P50. XS5 WAPI-P53. XS5 CGKOUZA. SR7 CGKOUZA. PL7	BASICプログラム CGデータ (ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ (ただし、CGツールで読みこむことはできません) BASICプログラム CGデータ (ただし、CGツールで読みこむことはできません) グラフィックス用のCGデータです (グラフィックスで読みこめます)。くわしくは103ページをご覧ください
MSXView	付録ディスクの 使い方 (P120)	MSXView用ファイル	★拡張デスクアクセサリ「CUBE」  ★CG2 (PageBOOK用ファイル)	CUBE. DOC CUBE. BOK CUBE. DA VIEW-CG2. DOC VIEW-CG2. BOK	「CUBE」本体のほか、使い方を説明するテキストファイルおよびPageBOOK用ファイルが付いています パソコン通信上で公開されているPageBOOKの作品を転載したものです
パソ通天国	パソ通天国 (P92~P97)	誌上で紹介している フリーウェア	PMext Ver.2.22 □OPXPlayer Ver.1.50  Sketchbook PCMPLOYER DOS1版 Ver.1.13 PCMPLOYER DOS2版 Ver.1.13 BEEP1 (PCMデータ) 鶯 (PCMデータ) すし (ゲーム)	PMEXT222. COM OPXP150. LZH  UG6. PMA PCM113D1. LZH PCM113D2. LZH BEEP1. LZH UGUISU. LZH SUSI. LZH	MSX-DOSのディスクを作り、左のファイルをコピーしてお使いください。くわしくは92~97ページをご覧ください オリジナルPCM音源データ、DOS1用PCMプレイヤー、DOS2用PCMプレイヤー、ゲームなど
ゲーム十字軍	ゲーム十字軍 (P22)	ビッツーによる 十字軍トビラCG		CRUSAD. XS7	
あてましょQ	付録ディスクの 使い方 (P119)	ゲームの キャラ当てクイズ		ANSWER. XP7 QUESTION. XP5	
B:		編集後記			
オマケ※	ファンダムスクラム (P44~)	読者投稿 プログラム	マウス対応「REMOTE TOWN」 ☆The Palace of Monsters	RT-KOME. FS2 PALACE. FS2	BASICプログラム
MSX-DOS	付録ディスクの 使い方 (P117)	MSX-DOSの 基本セットです	MSX-DOS	MSXDOS. SYS COMMAND. COM	オールディーズ、パソ天国などで使用するほか、プログラムのコピーなどに便利です。

# AN • CLIP •

## 完成前夜、幻影都市建設現場を訪ねて

「おたくの巣窟(そうくつ)」マイクロキャビンが放つ連続攻撃



写真・浜野忠夫

12月情報号の表紙を飾ったシャオメイ人形をおみやげにもっていったら「うむうむ、よい出来」などと上機嫌の三曾田さん



デザイナー・川口洋一郎さんの仕事部屋。マイクロキャビンがプリンセスメーカーの移植を決定したのは、川口さんの強い希望による。ところが大きいという、いまはとにかく最優先の「幻影都市」を手伝っている



この階段を昇っていくと大小さまざまなギョビや大量のロボットのモデルが天井近くに飾られている開発室にたどりつく。そこでわたしが見たものは……秘密



マイクロキャビンはあやしい。むかし、大和葛城山の役行者がこのあたりまで飛んできていたといわれる四日市にあり、階段はわけもなく黄色いし、開発室への道は螺旋階段だし、なかでも、その階段を行ったり来たりしながら深夜まで働き、朝早くから会社にいる三曾田明開発課長があやしい。「対外的には課長ですが、内部的にはマネージャー扱い。スケジュールの管理をしたり、スタッフの尻をたたいたり。プロデューサーかディレクターかといえば、どちらかといえばプロデューサー的な仕事です(三曾田さん)

あれ、あやしくないなあ。

もう現場の仕事(プログラミング)からは引退したはずなのに、12月情報号では「幻影音楽館」のプログラムを手がけた。誌面に載った三曾田さんの似顔絵も、まるでプロがかいたようだが、三曾田さんの直筆だ。それに、いそがしい本業のあいまをぬって日曜の朝まで「幻影音楽館」の仕上げをしたあと、そのまま幼稚園に通う娘さんの運動会の父兄参加競技に出て1番になった。ほら、ちょっとあやしい。

\*

工学院大学で車の部品などの設計を勉強しながら、プログラム電卓で月着

陸ゲームを作ったりして遊んでいた、というのが、三曾田さんの現在につながる最初の一歩らしい。その後すぐ、日本初の本格的パソコンといわれるPC-8001をいち早く購入して、この業界に入った。とちゅう、若くしてプログラム雑誌「P10」の編集長までやり、あれしてこれしてそうしているあるあって、フリーのプログラマーとしていろんなパソコンゲームを作っていたが、MSX2版「大戦略」のリアルファイトシーンのグラフィックおよびプログラミングをやったのが縁でマイクロキャビンに吸い寄せられたようだ。サークのI、IIまではプログラムをやっていたが、最近いきなり引退して、社内だけでも20人いる開発スタッフを管理する立場になった。

が、幻影音楽館の例以外にも、たとえばゲームギア版「FRAY」のビジュアルシーンとか、PC98版「幻影都市」のエンディングとかのプログラムの仕事をいつのまにかやっちゃっている。どれも担当プログラマーがいろんな事情でギブアップしたときの穴埋めをやっているのだ。まあ、プログラミングマネージャーという、新種の職種をこなしているというわけだ。

\*

そのプログラミングマネージャー兼プロデューサーに、現在のマイクロキャビンが立つ地平を聞いた。「プリンセスメーカーとか、キャンペーン版大戦略とか、92年に予定しているMSX関係のものはかなりいい感じで動きはじめています。キャンペーン版のほうは、PCエンジン版のいいところだけをMSXに持ってきて、いいものを作ろうと練っていますし、プリンセスのほうも、会社がやらせてるのはなくて、デザイナーのほうがりたがってはじめた仕事なのでかならずいいものになりますよ」

そのほか、さらに秘密の計画もあるそう。1992年もマイクロキャビンとMSXは激しく愛しあえそうだよ



これも三曾田さん。この写真に深い意味があるわけはないのだが、たまたま映画評論家のおすぎに似ていたのでもりやみ入れた

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳澤宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人+鶴田洋志+福成雅英+諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
池田和代+奥義之+川井田茂雄+川尻淳史+笹谷尚弘+鈴木伸一+所正彦+山口直樹+渡辺庸  
CONTRIBUTORS  
高田陽+田崇由紀+調訪由里子+横川理彦+星野博和+浜野忠夫  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二+高田亜季+デザイナー(釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまつ★どんき+中野カンフーノ+野見山つつじ+成田保宏+南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀+元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三+大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
街あくせす+篠ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

## EDITORIAL A: (エーコロン)

◆MSXに、新しいハードメーカーが参入する、という怪情報が草ネットに流れているようだ。真偽は別にして、ひさびさにちょっとドキリとする話だ◆マイクロキャビンの取材中も、92年ぶんとして公表されている2本のほかに、もう1本、さらにすごい新作が……と聞いて、これもちょっとドキリとした。こちらのほうは「怪」ではないが◆現在、MFファンの読者には、MSX2+以降のユーザーが70パーセント近く、ターボRユーザーが25パーセントいる。もっと2+以降の機能を活用する記事を作らねばと思いつつ、ふと2パーセントもいるMSX1ユーザーのことを考えるとこれもドキリとくる。MSX1の人はたぶんプログラミングユーザーだろう◆ターボRでプログラムしてるとおもしろいけどなあ

## A D ★ I N D E X

アスキー	表3
電子技術教育協会	43
徳間書店	78
日本進学指導センター	82、83
日本テレネット	87
ブラザー工業	表2
マイクロキャビン	84、85
松下電器産業	表4

次号は、まだ編集部だって完成品を見ていない 2月8日発売 価格980円  
超ソフト『幻影都市』の本格アタック

## 悩めるプログラマたちへ。

### MSX turbo Rのスーパーバイブルをどうぞ。

MSXの楽しさを飛躍的に進化させた[MSX turbo R]の仕様を公開。さらに、日本語MSX-DOS2も解説し、MSXView、MSX-MIDIなどのスペックをも初公開しました。『MSX-Datapack turbo R版』は、MSX turbo Rの公開可能な全仕様とサンプルプログラムをセットにした『MSX-Datapack』の続編。この2本は、プログラマ必携のMSXバイブルになっています。



新発売

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版  
[エムエスエックス・データパック・ターボオールバージョン]

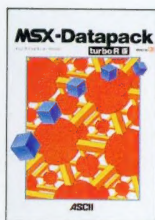
## MSX-Datapack turbo R 版

価格12,000円(送料1,000円)

■内容:

- マニュアル編……MSX turbo R(ハードウェア、BASIC、BIOS)、MSX-DOS2(コマンド、Disk BASIC、ファンクション、プログラムインターフェイス、日本語処理)、MSXViewの機能と構成、基本データ構造、ディスプレイマネージャー、ビットブロックマネージャー、グラフパック、フォントパック、MSX-MIDI(ハードウェア、BASIC)、R800インストラクション表など
- ソフトウェア編……ファイルハンドルの使用法(アセンブラ)、MSXViewアプリケーションの作成法(アセンブラ、C)、MSX-MIDIアプリケーションの作成法(アセンブラ)、メモリマップの使用法(アセンブラ)など

■対応機種:MSX turbo R ■対応OS:MSX-DOS2 ■メディア:3.5-2DD



MSX、MSX2、MSX2+のスペックシートMSX-Datapack[エムエスエックス・データパック]

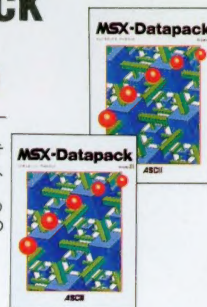
## MSX-Datapack

価格12,000円  
(送料1,000円)

好評発売中

■内容:

- マニュアル編……ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど
  - ソフトウェア編……拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
- 対応機種:MSX、MSX2、MSX2+  
■対応OS:MSX-DOS1  
■メディア:3.5-2DD



【ご注意】本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。◆全国有名パソコンショップでお求めください。

# Panasonic

# これが16ビットの キメ技だ。

1 **GUI**ソフト、**MSX View**内蔵。  
多彩な機能をカンタン操作。

2 **大容量**メインメモリ、**512KB**。  
ゲームを高度に、スピーディーに。

3 **MIDI**インターフェイス搭載。  
デジタルサウンドが楽しい。



幻影都市  
開発元：マイクロビーン



MSX用マウス(別売)  
**FS-JM1-H**  
標準価格7,800円(税別)

ここまでできるMSX. A1GT新登場。

# A1GT NEW

## MSX turbo R パソコン

**FS-A1GT** 標準価格 **99,800円** (税別)

▶ 16ビットCPU(R800)搭載 ▶ MSX-DOS2を標準搭載 ▶ S映像出力、RGB/ビデオ映像出力付(DIN型映像・音声ケーブル付属) ▶ 音声ガイド付ワープロ機能 ▶ 音声録再ができるデジトークツール ▶ 電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) MSX R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標です。●MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業㈱ワープロ事業部営業部MXF係まで。

心を満たす先端技術 — **Human Electronics** 松下電器産業株式会社



T1062053050981 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053-05

1992年2月号 第3種郵便物認可 編集人 山森尚 編集長 山森尚 印刷所 徳間書店インターメディア印刷株式会社 〒106 東京都港区新橋4-10-7 電話(3431)6270 (本誌981円)